MEGAOCIO

Año III
Nº 22
Enero 1991
PVP:
400 ptas.

AMSTRAD CPC | AMIGA | ATARI ST | PC | SPECTRUM | CONSOLAS

Canarias, Ceuta y Melilla 400 ptas Incluido transporte.

ROGUE TROOPER

El gigante azul



Programas de Música

Analizamos Aegis Sonix y Deluxe Music

Trucos, Pokes y Cargadores

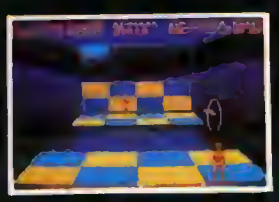
SOLUCIONES

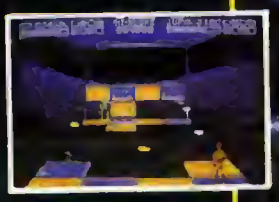
Xenomorph ● Operation Stealth

00022
8 414090 102971

¡¡Acción y emoción delirantes!!

HACE 2.000 MILLONES DE AÑOS





En el místico valle de MOHATAHNil, para controlar mejor la natalidad del planeta, los reyes de la estrella planetaria GALACTICA usan una cruel pero eficiente manera de hacerlo: jugando a Disc, el blanco de este extraño mundo, destruir a sus oponentes y seleccionar de esta manera a los hombres más activos del mundo de GALACTICA.



DISC

LORICIEL

QUADREL





Los mejores juegos son normalmente aquellos que tienen las reglas más fáciles de comprender.
Inspirado en el teorema de los cuatro colores, QUADREL es un perfecto ejemplo de este dicho.
Jugado por un jugador contra el ordenador o por dos jugadores, el juego parece bastante simple: tienes que pintar en la pantalla espacios de formas diferentes.
La dificultad consiste en el hecho de que cada jugador tiene un número limitado de colores a su disposición, y en que dos formas que se estén tocando no pueden ser del mismo color.
Con QUADREL podemos prometerte una cosa: vas a hacer uso de todas tus neuronas...

LORICIEL

PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA

PROEIN SOFT LINE
Marqués de Montesquiu 22
Tels. 361 04 32 361 05 29
28028 Madrid



MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Num. 22

4. Noticias y Actualidad.

12. Chip.
Los mejores programas musicales: Aegis Sonix y Deluxe Music.

16. Juegos.
Team Yankee, Rogue Trooper, Saint Dragon, A.D.S., Windwalker,Flight Simulator, Twin Lord, Gunboat, ATF II, Magician y Narco Police.

47. Consolas.
Noticias y juegos.

54. La guía del jugador.
Xenomorph y Operation Stealth.

60. Trucos, Pokes y Cargadores.

64. El Cajón.

66. Big Chipo.
Solucionamos todo tipo de aventuras.

69. Amstrad Sinclair Ocio.
La revista para los "veteranos" de los micros.

70. Trucos CPC.
Pequeños listados para tu ordenador.

72. Listados CPC.
Un atractivo juego de policías y ladrones.

78. El buzón del lector.

80. Correo.

82. Compro,Vendo, Cambio.

Editorial

Juegos a 95 pesetas.

Increíble, ¿verdad?, pero cierto. Es asombrosa la depreciación de los videojuegos con el tiempo, pues hace tan sólo unos años los comprábamos con la paga de dos, tres o incluso cuatro domingos y ahora los podemos adquirir por lo que nos cuesta un trayecto en autobús.

Si los videojuegos descatalogados los hemos estado comprando en los kioscos a precios de risa, 575 pesetas, ahora ya se encuentran en algunos establecimientos al precio de 95 y en inmensos montones donde escoger (originales y con instrucciones, por supuesto). El mercado se está saturando de videojuegos y parece ser que los que se quedan "pasados", ante tal avalancha no tienen salida. Antes, cuando las primeras compañías se abrían camino en nuestro país, era cuando encontrar juegos nuevos no era labor fácil y se aprendía a seleccionar con mucho más cuidado, haciendo un análisis previo del videojuego e incluso esperábamos con ansia incontenible el lanzamiento de esa novedad con la intención de adquirirla y añadirla a nuestra colección. Evidentemente la situación ya no es la misma. Por un precio módico tenemos acceso a una gran cantidad de software y podemos permitirnos el lujo de arriesgarnos y comprar un juego sin haber realizado un previo análisis. En muchos casos sin ni siquiera haber oído hablar de él.

Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio y Manuel Ballestero. **Fotografía:** Blas Martí. **Diseño, Maquetación y Autoedición:** Juan M. Cabrero, Eugenio Berna. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Colaboradores:** Enrique Sánchez, Ricardo Palomares, César Valencia, David Burgos, José González, Javier Martín. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Lerner, S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A Dirección, Publicidad y Administración: C/ García de Paredes 76 Duplicado 1ºIzda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37 *El Editor no se hace responsable necesariamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.*

LO ULTIMO DE ACCOLADE

Sin duda alguna los usuarios de ordenadores PC conocerán muy bien a la empresa americana Accolade, que ha destacado en especial por juegos de la calidad de Test Drive I, Test Drive II, Grand Prix o el mismísimo Gunboat. Ahora, tras el mes de Diciembre, prepara una buena carga de nuevos juegos entre los que se encuentran el Startego, la tercera parte del Test Drive y el Altered Destiny.

Stratego

Sí, en efecto, se trata de la conversión a ordenador de éste magnífico juego de estrategia que hasta el momento sólo ha estado disponible en tablero. Como es de suponer, ahora podremos jugar contra la máquina en distintos niveles de dificultad (hasta un total de cinco), desde el rango de sargento hasta el de mariscal.

En la versión de ordenador se observan algunas variaciones respecto al juego original, motivadas en gran parte para proporcionar mayores niveles de juego. El juego estará disponible en Atari, Amiga y PC.

Test Drive III

Esta es la palabra clave para atraer la atención de la mayoría de los aficionados a los juegos buenos: "Test Drive". Y sin duda alguna seguirá siéndolo, porque en muy pocas ocasiones la segunda o tercera parte de un juego ha sufrido tantas mejoras como Test Drive.

Más coches, más pistas y mejores gráficos son algunos de los argumentos de Test Drive III. Una perfecta combinación de polígonos sólidos, gráficos y sonidos digitalizados, unidos a un movimiento singular, auguran una buena estrella para este clásico que estará disponible en Atari, Amiga y PC.

Altered Destiny

Se trata de una aventura gráfica que ha sido diseñada con el AGAE (Accolade Graphic Adventure Engine). Incluye 1.500 palabras y más de 90 animaciones. Todavía no sabemos si el juego va a ser distribuido en España, pero os seguiremos informando. Disponible en Amiga y PC.





EMULADOR AT PARA AMIGA

Vortex ha lanzado una placa llamada ATonce-Amiga, capaz de convertir el Amiga en un auténtico PC-AT a 8Mhz. Esta tarjeta está basada en el chip de Intel 286 y funciona en multitarea, permitiendo ejecutar programas de PC y AmigaDos simultáneamente.

El disco interno es convertido en una unidad de disco de 720Kb, mientras que las unidades externas son también convertidas a sus equivalentes en MS-DOS. Los puertos paralelo, serie y el ratón también funcionan como en un PC, siendo este último configurado como Microsoft Mouse.

El precio de esta pequeña tarjeta ronda las 250 Libras, unas 50.000 pesetas aproximadamente en nuestro país.

La Historia Interminable II

Cuando una película o un juego obtienen un éxito como el de La Historia Interminable, está claro que la segunda parte no tardará en aparecer, aunque en este caso se ha tomado su tiempo.

Como podéis ver en las fotos la calidad gráfica del juego es soberbia, mezclando diferentes tipos de juegos con expléndidas pantallas basadas en la segunda parte de este fantástico libro.

El distribuidor de este producto en España es System 4, os seguiremos informando.





LO ULTIMO DE AVENTURAS AD

En Tulúm y Cobá, los Templos Sagrados, continúa la saga de Doc Monro, pero esta vez en tierras Yucatanas. Está disponible para todos los formatos.

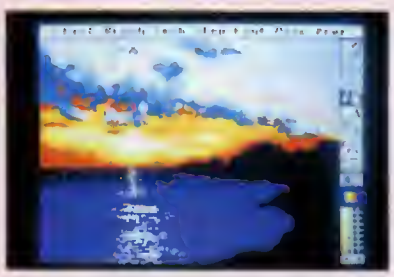
La primera parte tiene una fase de supervivencia, en la que tendrás que apelar a todos tus recursos para sobrevivir en el mar y en la selva, hasta llegar a una segunda fase que transcurre en la Mágicas Estancias Interconexas, lugar extraño donde los haya y en donde cada paso habrás de forzar al límite tu fantasía y tu lógica para llegar al inesperado final.

La segunda parte transcurre en las ruinas de Cobá y en sus alrededores. Has de enfrentarte a la mágia de los dioses y a los más arcanos ritos y encontrar la clave que te permita romper el bloqueo que impide tu paso hacia la mítica Chichen Itzá donde, en un próximo futuro, acabará la triología de Ci-U-Than.



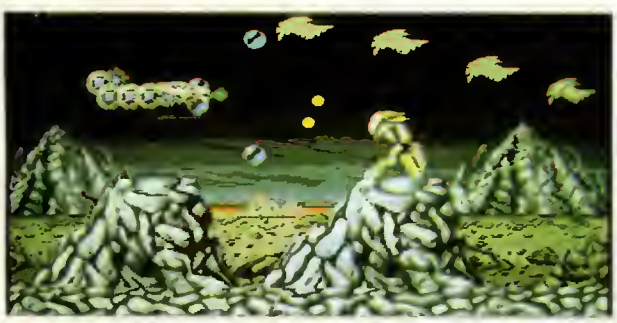
DELUXE CONTRAATACA

Seguramente la mayoría conoceréis de sobra el Deluxe Paint, uno de los paquetes de diseño para Amiga, Atari y PC, más potentes elaborados hasta la fecha. Pues bien, Electronic Arts, su creadora, ha lanzado para los PC dos nuevos y potentes programas: Deluxe Paint Enhanced y Deluxe Animator.



Como bien podréis imaginaros, el primero es similar al Deluxe Paint II, aunque incorpora potentísimas herramientas, soporta más de doscientas impresoras (250) y además trabaja con la memoria EMS. El Deluxe Animator en cambio, está enfocado a la animación y aunque de momento poco os podemos comentar del mismo, os diremos que la demo que hemos tenido ocasión de observar es genial. Atentos a las fotos.

STORM, un nuevo creador de Software.



The Sales Curve Ltd., compañía que ha desarrollado títulos tan clásicos como Silkworm, Gemini Wing, Shinobi, Continental Circus y The Ninja Warrior, ha lanzado su nueva marca de software de entretenimiento STORM.

El primer producto de la marca STORM, es la adaptación de las máquinas coin-op Saint Dragon, que será rápidamente seguido por el arcade original de The Sales Curve, Swiv. Al igual que los propios productos de "The Sales Curve" la marca STORM publicará sus títulos bajo -el acuerdo de desarrollo entre Sales Curve y Tradewest- Double Dragon III, Asylum, Brute Force y Solar Jetman concebidos por los diseñadores originales de Jetman, Rare, Ltd.

La distribucuión de los productos de este nuevo Sello en España, estará a cargo de la compañía DRO SOFT.

Broderbund en España

Broderbund Software Inc. es una compania de software para ordenadores personales con sede en San Rafael, California y con oficinas para Europa en Rueil Malmaison, Francia. Tras el establecimiento de sus oficinas en Francia y para consolidar su plan de expansiôn en Europa, ha llegado a un acuerdo de distribución con DRO SOFT para toda Espana.

Esta interesante empresa está especializada en la elaboración de software recreativo y profesional para los ordenadores: PC, Apple, Macintosh, C-64, Atari ST, Amiga y desde ahora, Amstrad CPC y Spectrum.

Uno de los ultimos productos con los que ha convulsionado el mercado americano y canadiense ha sido "Carmen San Diego", con ventas que superan el medio millón de unidades. Esperemos que no tarde mucho en dejarse ver por nuestro pais.

LO MEJOR PARA EL 91

Deseamos vuestra colaboración para seleccionar los mejores programas de cada categoría, que representarán la opinión del público español en Europa.

Como participar

Envíanos una postal con la respuesta a las siguientes preguntas, indicando el número de cada una de ellas. Los programas nominados deben de pertenecer a los lanzamientos realizados en los últimos meses.

Los tres lectores que más se aproximen en sus contestaciones (a la solución de la entrega de premios) recibirán un kit de mantenimiento de ordenador.

Los programas y productos nominados se dividen en las siguientes categorías:

1	MEJOR ANIMACION:
2	MEJORES GRAFICOS:
3	MEJOR SONIDO:
4	MEJOR JUEGO DE ACCION:
5	MEJOR AVENTURA/JUEGO DE ROLE:
6	MEJOR JUEGO DE INTELIGENCIA:
7	JUEGO MAS ORIGINAL:
8	MEJOR SIMULADOR:
9	MEJOR PACK DE JUEGOS:
10	MEJOR JUEGO DE CONSOLA:
11	CONSOLA DEL AÑO:

Rellena y envía cuanto antes este cupón a:
MEGAOCIO
Sección: LO MEJOR PARA EL 91.
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1º Izda.
28010 MADRID.
No hace falta que recortes la revista, puedes enviarnos las soluciones en una postal.

*Del 14 al 16 de Abril del próximo año tendrá lugar la feria más importante de Europa: **The European Computer Trade Show**. El tema central de ésta será la Multimedia, con un espacio dedicado a los últimos lanzamientos en el sector de entretenimiento de todo el mundo.*

Las razones de porqué MEGAOCIO ha sido elegida como miembro oficial del jurado está en palabras de Michael Meakin, director de Blenheim Database: "Como primer magazine en su especialidad de España, proporcionará credibilidad a los premios concedidos como galardón definitivo para la industria de software de entretenimiento en España".

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW 91

MEGAOCIO

Allí estará MEGAOCIO como miembro oficial en representación de España, nominando las once diferentes categorías de videojuegos en compañía de las más conocidas revistas del sector: TILT (Francia), POWERPLAY (Alemania), DATOR (Suecia), LOGIN (Japón), COMPUTE! (Estados Unidos) y PC TODAY (Inglaterra) entre otras.

TILT

LOGIN

C 64/128/Amiga DATOR

COMPUTE!

COMPUTER Live

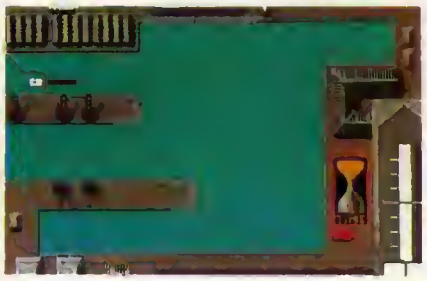
PORTS OF CALL

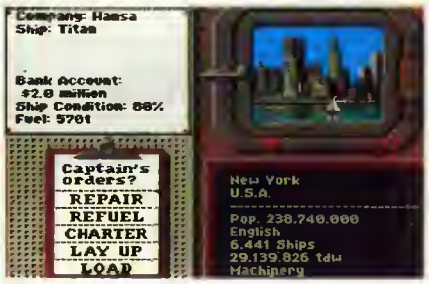
PUERTOS DE ESCALA



LA SIMULACION MARINA DEFINITIVA







TEXTOS EN PANTALLA Y MANUAL EN ESPAÑOL

Tus barcos tienen la responsabilidad del transporte de las mercancias más valiosas, el éxito de tu imperio está directamente relacionado con tu habilidad para planificar, transportar y servir cargamentos de valor por todo el mundo. De todas formas, la selección de los cargamentos y de los exóticos destinos sólo representará la mitad de tu diversión. Tienes también que conducir sus pasos con seguridad hasta sus PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL™) donde tendrás que descargar el valioso cargamento.

En PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL™) eres al mismo tiempo el propietario del barco y el capitán de la nave, tendrás que alternar decisiones de estrategia con navegación real del barco a través de los grandes océanos del mundo más traicioneros.

Tienes que decidir qué barcos comprar, qué cargas llevar, tu velocidad de crucero más económica, cómo desenvolverte en diferentes condiciones meteorológicas. Tú tienes el control y decides, por tanto, la suerte del barco, de su tripulación y de su insustituible cargamento.

PUERTOS DE ESCALA (PORTS OF CALL™) proporciona innumerables horas de pensamiento estratégico mientras tus competidores y tú exploráis los puertos más grandes del mundo. Los gráficos espectaculares y efectos de sonido proporcionan una experiencia más viva y rica en entretenimiento interactivo.

PORTS OF CALL® is a registered trademark of The Disc Company Inc.;
PORTS OF CALL® package design, software and manual, copyright© 1989, The Disc Company Inc., all rights reserved; Box picture copyright© Cliché Musée de la Marine, Paris; Screen shots represent Amiga version.

SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires. 10
28034 MADRID
Tel 735 01 02
Fax 735 06 95

SERVICIO TECNICO DE ATARI

El día 1 de Noviembre comenzó la actividad como Servicio de Asistencia Técnica de ATARI la compañía ELTEC. Se hará en dos etapas. En la primera (a partir del día 1 de Noviembre) se pusieron en marcha las siguientes delegaciones:

PRIMERA ETAPA (1 NOVIEMBRE DE 1990)

■ MADRID
Avda. Santa Eugenia, 4 28031 Madrid.
Tfn: (91) 332 36 80

■ BARCELONA
Caspe, 144-146 bajos. 08013 Barcelona.
Tfno: (93) 245 71 01-03

■ VALENCIA
Puebla de Farnals, 35 bajo 46021 Valencia.
TFno: (96) 362 01 68-00

■ BILBAO
Avda. Zumalacárregui, 123 bj 48007 Bilbao.
Tfno: (94) 446 46 00

■ MALAGA
San Nicolás, 14 28016 Málaga. Tfno: (952) 22 91 66

■ VALLADOLID
Encarnación, 2 bajos 47003 Valladolid.
TFno: (983) 35 27 07

■ GIJON
Alava, 9 33210 Gijón Tfno: (985) 38 10 12

■ SEVILLA
Dr. Antonio Cortés Lladó, 4 bajo. Huerta de la Salud.
Sevilla. Tfno: (95) 442 61 60.

■ SAN SEBASTIAN
José Artetxe-Bidea, 111. 20009 San Sebastián.
Tfno: (943) 21 76 00.

■ VITORIA
Pintor Clemente Arraiz, 3 01008 Vitoria.
Tfno: (945) 24 07 38/22 46 46

■ PALMA DE MALLORCA
Julián Alvarez, 9 bajo 07004 Palma de Mallorca.
Tfno: (971) 20 83 03.

La segunda etapa dará comienzo el día 15 de Enero de 1991. En esta fase comenzaron a dar servicio las siguientes:

SEGUNDA ETAPA (15 ENERO 1991)

■ ALBACETE
Collado Piña, 83 Tfno: (967) 23 85 30

■ ALICANTE
San Ignacio de Loyola, 2 pta. Tfno: (96) 362 01 68

■ CIUDAD REAL
General Aguilera, 11 entreplanta Tfno: (926) 25 55 07

■ GERONA
Santiago, 30 pta A y B Tfno: (972) 21 00 31

■ GRANADA
Urbanización Parque Genil Edificio Gema. L.14 Tfno: (958) 25 55 41

■ LA CORUÑA
Washington, 7 Tfno: (981) 20 97 58

■ LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Pedro de Vera, 32-1 Tfno: (928) 38 31 32

■ LEON
Jaime Balmes, 5-7 Tfno: (987) 24 97 12

■ LERIDA
Peaje de Santa Isabel, 2 bis. Tfno: (973) 23 95 89

■ MERIDA
Oviedo, 15. Tfno: (924) 31 41 91

■ TARRAGONA
Covadonga, 2 Tfno: (977) 21 86 25
VIGO. Barcelona, 5 Tfno: (986) 47 04 63

■ ZARAGOZA
Salamanca, 7 Tfno: (976) 22 20 06



CARLOS SAINZ Y ZIGURAT

Zigurat Software S.A., compañía pionera en la creación y producción de videojuegos para ordenadores personales en nuestro país, presentó el pasado 3 de Diciembre el lanzamiento de su último videojuego: Carlos Sainz, Campeonato del Mundo de Rallies. El juego, como ya habréis podido deducir por el nombre, cuenta con la imagen de Carlos Sainz, actual campeón del mundo de rallies.

La idea de realizar una simulación deportiva lo más exacta posible de un Rally, se debe a que a los programadores del juego siempre les ha parecido la disciplina más espectacular del automovilismo y sobretodo, la que más se ajusta, por sus posibilidades gráficas y dinámicas, a lo que exige un buen videojuego del motor.

Para la realización del juego han utilizado una perspectiva totalmente innovadora. Esta perspectiva isométrica permite realizar con mayor perfección los movimientos del coche, facilita la composición de todo tipo de curvas, efecto muy difícil en la tan usada perspectiva frontal y la sensación de velocidad obtenida es mucho mayor.

El movimiento del vehículo se ha conseguido simular adecuadamente. Los derrapes, saltos, frenazos y el ajuste de los movimientos a las distintas condiciones del terreno, ya sea sobre asfalto, asfalto mojado, tierra suelta, tierra rota o nieve, están muy logrados, dando una gran sensación de realismo. Para dar un toque de planificación y estrategia que de por sí tienen los Rallies, se ha añadido, además, la posibilidad de elegir neumáticos y suspensiones para cada tramo.

El juego está disponible en los formatos Spectrum, Amstrad CPC, MSX y PC, próximamente estarán disponibles en Atari ST y Amiga.



Nuevo Amiga Action Replay

La empresa inglesa Datel Electronics Ltd., tras el éxito obtenido por el Amiga Action Replay, ha lanzado una nueva versión que incorpora las siguientes ventajas:

- 128K de sistema operativo en ROM.
- Posibilidad de seleccionar autodisparo en el Joystick 1 y 2 desde un menú de prefencias del Action Replay, con una velocidad de 0 a 100%.
- Opcion Diskcoder, que permite proteger los discos con un código. Este código es necesario para volverlos a cargar.
- Menú de preferencias, para seleccionar los colores de pantalla.
- Comandos del DOS: Format, Dir, Copy, Devices, etc...
- Boot-Selector, podremos indicar desde que unidad deseamos que la máquina arranque, DF0 ó DF1.
- Interesante y además al mismo precio que antes, 59.99 Libras (11.000 pesetas aproximádamente). También existe un modelo para el Amiga 2000 por 10 Libras más (unas 14.000 pesetas).



El Señor de los Anillos

Interplay, a través de Electronic Arts, es la responsable de llevar a nuestras pantallas el mundo de la Tierra Media creado por Tolkien. El juego está basado en el primer libro de la triología del Señor del los Anillos y aunque es una videoaventura, incorpora algunas escenas de lucha.

El juego de momento estará disponible en PC y Amiga.



STORMOVIK

Si os habéis fijado en la foto, habréis observado que se trata de un simulador de vuelo, pero no un simulador normal y corriente, se trata de un programa de combate desde el punto de vista soviético. Original, verdad...

El juego ha sido elaborado por la empresa norteamericana Electronic Arts y será distribuido en España por Dro Soft España.

VIDIGRAB-ROMBO
Digitalizador de Imagen en tiempo real

	Spectrum	CPC Amstrad
VIDIGRAB-ROMBO	7.900.-	12.900.-
Tratamiento de Textos	4.950.-	5.900.-
Hoja de Cálculo	4.950.-	5.900.-
Base de Datos	5.250.-	7.100.-
DEVPAC (Ensamb./Desens.)	4.500.-	8.500.-
DTP (Autoedición)	8.200.-	-------
Advanced Art Studio (Dibujo)	4.900.-	5.500.-
RAMJET (Transtape)	8.482.-	-------
Genius Mouse + Art Studio	12.900.-	12.900.-
Unidad de disco B: (5¼ y 3½)	21.900.-	21.900.-
LAPIZ OPTICO	4.900.-	

Ampliaciones de memoria para CPC (64 Kb y 256 Kb RAM)
Estos precios no incluyen IVA (12%) ni gastos de envío.
Extensa gama de periféricos para AMIGA
MICROSAT Consejo de Ciento, 345 Desp. 6-7
08007 BARCELONA.
Tel. (93) 216 00 13 - 216 74 96
SERVIMOS A TODA ESPAÑA - LLAMANOS

INFORMATICA

- 5 1/4" BULK . .40 Pts
- 3 1/2" BULK . .70 Pts
- 3" BULK 275 Pts

I. V. A INCLUIDO
¡ENVIAMOS A TODA ESPAÑA!

María Teresa, 17 - Bajo B
28028 MADRID
Telef. 255 92 34
442 18 08

Fabricamos toda clase de periféricos para AMIGA:

- NHS 2 Meg. RAM BOX
- Ampliaciones RAM interna
- Separador de colores NHS
- Genlock NHS
- Digitalizadores de audio, vídeo, y audio + vídeo.

NHS, S.A.
Santa Ana 11,13 2,2,A
08002 BARCELONA
Tel. (93) 317 34 37 Fax (93) 318 50 83

ANUNCIESE POR MODULOS

Usted y 144.000 personas leen esta revista todos los meses

Tiendas, distribuidores, programadores...

Teléfono: (91) 319 39 81 Dpto. de PUBLICIDAD

Guía de PRECIOS

MARCA	VELOCIDAD	MICRO PROCESADOR	MONITOR	UNIDAD DE DISCO	MEMORIA	PRECIO
ORDENADORES						
AMIGA 500	7'1 MHZ	68.000	M/C	3.5	512 K	99.000 pts(+IVA)
AMIGA 2000	7'1 MHZ	68.000	M/C	3.5	1 Mbyte	210.000 pts(+IVA)
CPC 6128 Plus C	4 MHZ	Z-80	M/C	3	128 K	89.900 pts(+IVA)
CPC 6128 Plus B/N	4 MHZ	Z-80	M	3	128 K	69.000 pts(+IVA)
CPC 464 Plus C	4 MHZ	Z-80	M/C	Cassette	64 K	69.000 pts(+IVA)
CPC 464 Plus B/N	4 MHZ	Z-80	M	Cassette	64 K	49.000 pts(+IVA)
AMSTRAD GX 4000	4 MHZ	Z-80	M/C	-	64 K	19.000 pts
SPECTRUM+2	1 MHZ	Z-80	TV	Cassette	128 k	29.000 pts
ATARI ST 520 SM	8 MHZ	68.000	M/C	3.5	512 K	62.400 pts
ATARI ST 520 STE	8 MHZ	68.000	M/C	3.5	512 K	89.000 pts
ATARI ST 1024 STE	8 MHZ	68.000	M/C	3.5	1Mbyte	119.000 pts
CONSOLAS						
ATARI 2600	-	-	TV	-	-	8.027 pts
ATARI 7.800	-	6502	TV	-	8	13.300 pts
NINTENDO	4 MHZ	Z-80	TV	-	16 K	15.700 pts
GAME BOY	-	6502	TV	-	8 K	18.900 pts
COMMODORE 64	4 MHZ	6502	M/C	Cassette	64 K	24.900 pts
COMMODORE C-64	1 MHZ	6502	TV	-	64 K	19.900 pts(+IVA)
LYNX	4 MHZ	6502	Pantalla color propia	-	8 k	32.946 pts(+IVA)

...Mitad Dragón, mitad Hombre, la Galaxia tiene un héroe: SAINT DRAGON



Deberás volar en la nave del Dragón por cinco niveles de destrucción sin fin. Elige entre bolas de fuego, bombas botantes, láser y torretas armadas para conseguir vencer a los pumas blindados, las cobras mecánicas, el toro cyborg gigante y una multitud de máquinas mutantes

SAINT DRAGON

STORM

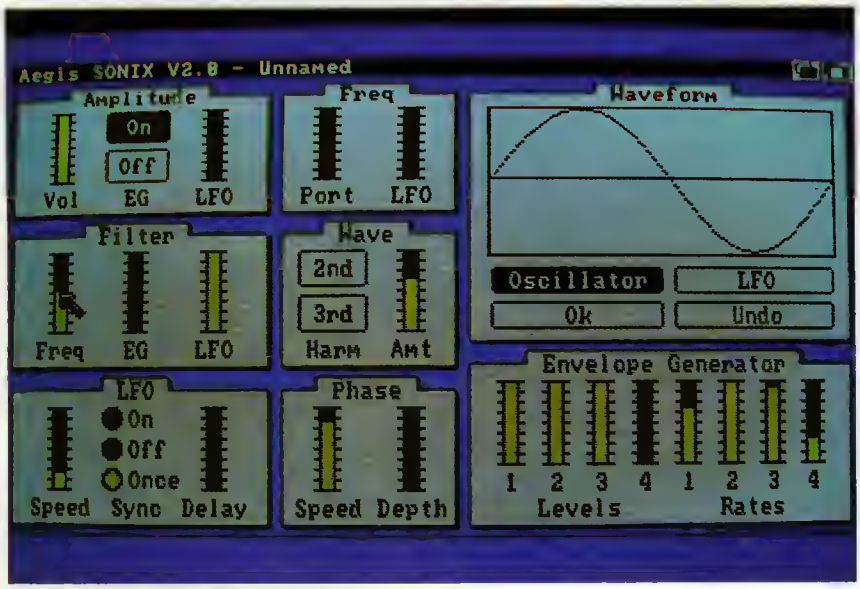
DRO SOFT

FRANCISCO REMIRO
MADRID

CHIP

ORDENADORES MUSICALES

Desde que aparecieran los primeros ordenadores personales en el mercado, los fabricantes han hecho todo lo posible por mejorar cada uno de los aspectos más representativos de estas máquinas: gráficos, sonido, memoria y complementos, como pueden ser los conocidos interfaces de comunicaciones Serie RS-232, Paralelo CENTRONICS, MIDI, entre otros.



Edición de cada uno de los instrumentos. (SONIX)

El primer ordenador personal que apareció en el mercado a bajo precio fue el ZX-81, creado por el célebre Sinclair. Este ordenador no disponía de sonido, tenía tan sólo 1Kbyte de memoria y disponía de gráficos sin color con una resolución que a estas alturas provocaría risas, amén de los dispositivos de entrada y salida de datos.

No obstante la informática ha evolucionado a una velocidad insospechable en los últimos años y ahora es posible encontrar ordenadores personales a bajo precio con prestaciones profesionales y unas capacidades que en un pasado, en ordenadores de este tipo, estaban sólo al alcance de equipos muy profesionales.

Ahora, por la respetable cifra de 80.000 pesetas, aproximadamente, nos es posible comprar un ordenador con unas capacidades de sonido que para sí quisieran muchos sintetizadores profesionales. El Amiga 500 o el Atari ST, por ejemplo, son en este momento los ordenadores más potentes en este sentido y el Atari ST es utilizado por una gran cantidad de grupos de música, como por ejemplo el de Madonna en su última gira por España.

Las razones del porque sirven los ordenadores para estos fines son muy claras, ya que ofrecen a un bajo precio una gran calidad sonora, pueden controlar un amplio repertorio de instrumentos gracias a un conector MIDI de entrada y salida de datos y al software utilizado. Además también es posible introducir efectos de voces digitalizadas, retocarlas, almacenarlas en un disco y reproducirlas cuando deseemos.

Los programas de música disponibles para estos ordenadores son muy variados, pudiendo escoger entre software especial para el control de MIDI, software para la composición musical en partitura, por teclado o a base de introducir códigos que el ordenador interpreta directamente. También existen algunos otros periféricos de gran interés, como pueden ser los digitalizadores de sonido, que acompañados de un software que los controla nos permiten crear nuestros propios instrumentos en el ordenador y, al tratarse de datos digitales, suprimir partes, hacer cortes e insertarlos donde deseemos.

AEGIS SONIX 2.0

CREADOR:
AEGIS SOFTWARE

DISTRIBUIDOR:
IBERGEN

DISCOS:
Dos, uno con el programa y otro con los instrumentos. Dispone de dos discos extra (Sound Tracks) con más instrumentos y composiciones musicales, se venden por separado.

MANUAL:
Muy completo y en castellano.

LO MEJOR:
Funciona muy bien en multitarea, es muy cómodo y sencillo de manejar e incorpora un potente editor de instrumentos.

LO PEOR:
Carece de algunos aspectos estéticos, tales como enlazar y unir notas, colocarlas hacia arriba o hacia abajo y los menús de edición son escasos aunque cumple perfectamente su misión.

CONCLUSION:
Muy bueno.

Un programa pensado con la cabeza

Aegis Sonix es el editor profesional por experiencia, en pocas ocasiones se consigue lanzar al mercado un programa tan sencillo de manejo y con opciones tan potentes como las de este programa, que si bien, no es tan completo como el Deluxe Music, si lo supera en algunos otros aspectos, como la multitarea, el editor de instrumentos o incluso la variedad de éstos. Los resultados obtenidos por Sonix, al ejecutar las melodías de demostración sorprenden mucho más que las del Deluxe.

Como ejemplo de la potencia y la buena conciencia con la que ha sido desarrollado el programa, os comentaremos que nosotros hemos cargado simultáneamente el Deluxe Paint III y el Aegis Sonix, ejecutando músicas en este último y mientras tanto dibujando en el Deluxe Paint sin ningún tipo de problema, interrupción o Guru Mediation.

Otro de los aspectos más destacables del programa es la posibilidad de controlar una gran variedad de dispositivos mientras el programa está ejecutando alguna partitura, como puede ser bajar o subir el volumen, editar un instrumento, etc...

Para terminar diremos que la palabra exacta que define a este programa es: Genial.

DELUXE MUSIC CONSTRUCTION SET

CREADOR:
ELECTRONIC ARTS

DISTRIBUIDOR:
DRO SOFT

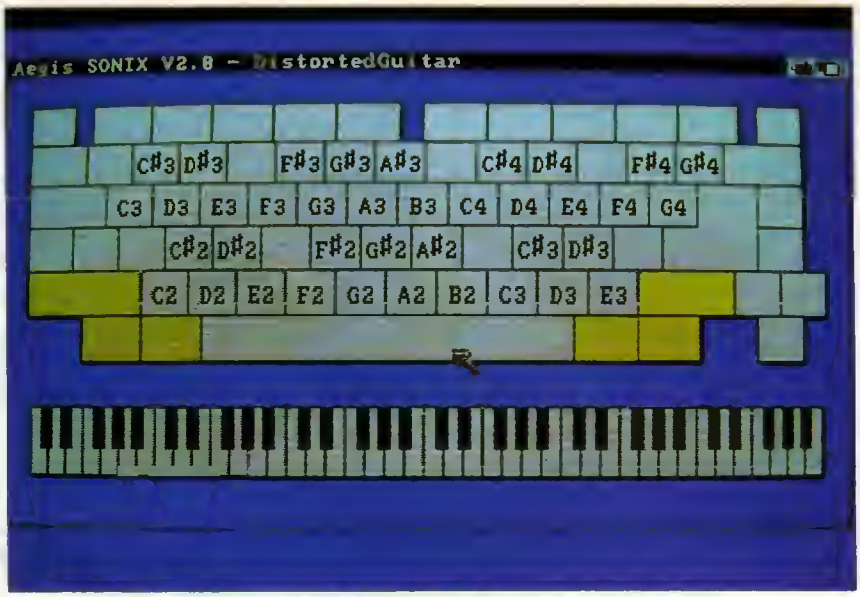
DISCOS:
Uno, incluye los instrumentos y las composiciones musicales.

MANUAL:
Muy completo y en castellano.
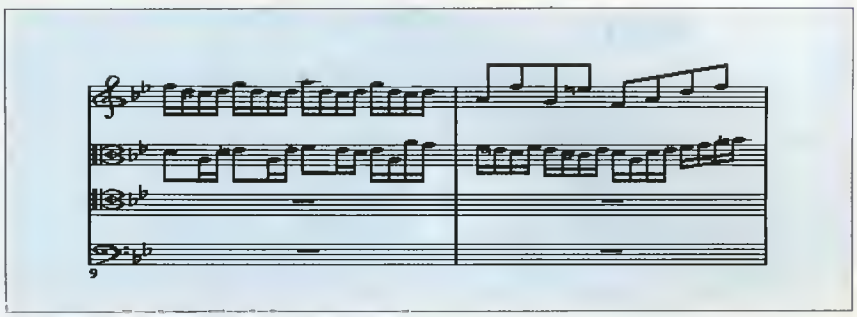
LO MEJOR:
Muy completo y detallado en todos los sentidos, tanto útiles como estéticos.

LO PEOR:
No funciona bien en multitarea, si accedemos a un menú mientras la música está sonando podremos ver como la música se interrumpe durante unos segundos. No tiene un editor para los instrumentos.

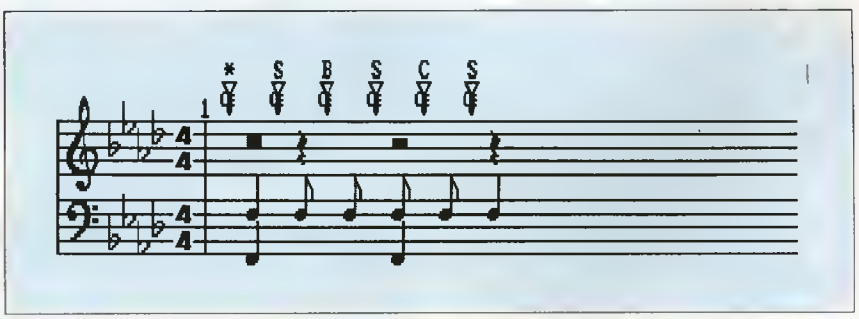
CONCLUSION:
Muy bueno.



La opción Keyboard nos permite definir el teclado a nuestro gusto. (SONIX)



Volcado del Deluxe Music Construction Set.



Volcado del Aegis Sonix

Completo ante todo

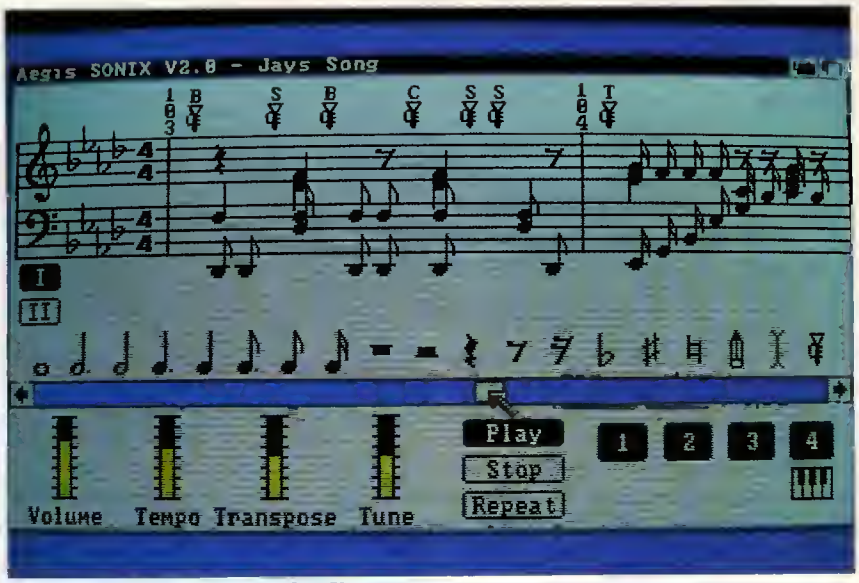
Sin duda alguna este es uno de los primeros y mejores programas de música que se han lanzado al mercado para el Commodore Amiga en nuestro país. El aspecto más relevante de este programa es que se puede editar cualquier partitura con suma facilidad, ya que el programa dispone de un completo y sencillo menú desde el cual tenemos acceso a todos los elementos esenciales para la elaboración de una pieza musical.

Además, un punto a favor del Deluxe es su flexibilidad en el aspecto visual, que nos permite de una forma sencilla, propia del sistema operativo de Amiga, ampliar la ventana donde se encuentra la partitura o incluso eliminar algunas de las pantallas que no estemos utilizando en ese momento, como pueden ser la del teclado y la que contiene las distintas notaciones disponibles.

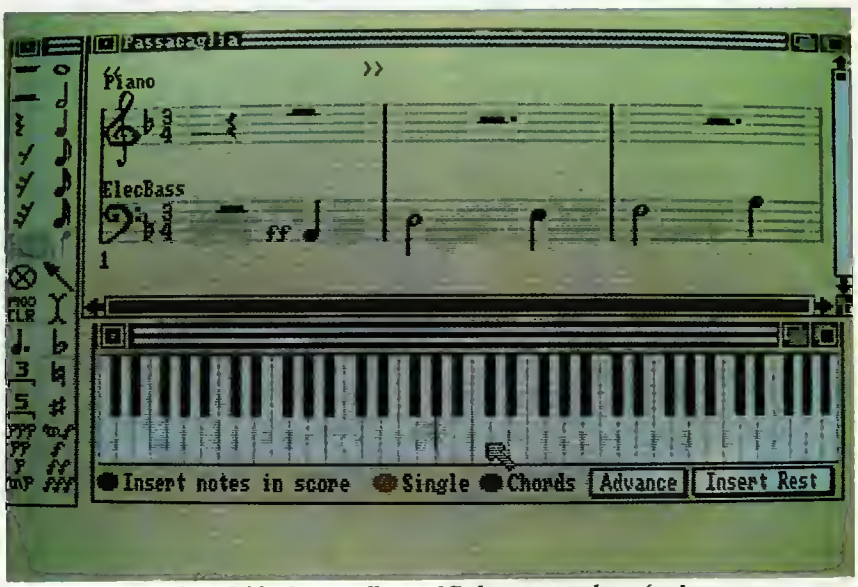
Lo que está claro es que pocas cosas se les han olvidado a los creadores de este magnífico programa, detalles como que al ejecutar la partitura, unos pequeños puntos rojos nos indiquen que nota está sonando en ese momento,

que el teclado visual en pantalla, por ejemplo, indique que teclas se están pulsando en ese instante e incluso que podamos colocar las notas hacia arriba o hacia abajo, cuando este efecto es puramente estético.

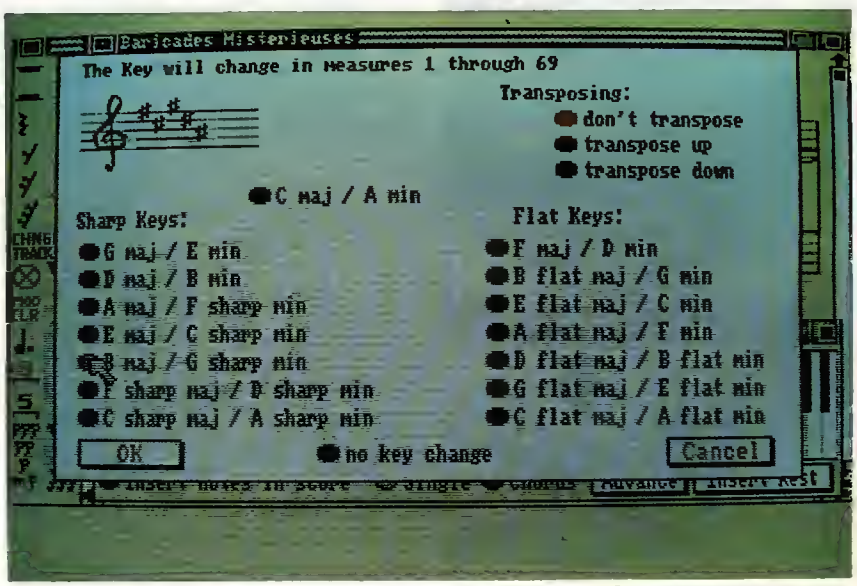
Como valoración global, podemos decir que Deluxe Music Construction Set es uno de los mejores y más completos programas de música que hemos visto. Quizá lo que necesitaría para convertirse en el mejor es una nueva versión en la que se incluya un editor de instrumentos, mejorar el tema de la multitarea (abrir, cerrar o modificar ventanas en un sistema como Amiga no debe representar ninguna interrupción en los procesos que se estén ejecutando) y quizá algunos discos extras, con más instrumentos y algunas melodías que demuestren la plena capacidad del programa.



Examinando la partitura. (SONIX)



Las partituras y disposición de pantalla en el Deluxe es mucho más clara.



El Deluxe dispone de una gran cantidad de opciones controladas por ventanas.

MIDI

¿Qué es...?

El protocolo MIDI (Musical Instrument Digital Interface) fue inventado por un equipo de científicos, músicos y fabricantes de instrumentos a finales de 1970. El código MIDI tiene una velocidad de 31.250 bytes por segundo, o sea, 31.2 kilobaudios. Los datos se envían a través de un puerto serie de 5 pin en la parte trasera del instrumento en cuestión que puede tomar las siguientes denominaciones:

- IN. Es la entrada por la que el equipo recibe los datos MIDI.
- THRU. Suministra un duplicado de lo recibido en el terminal IN.
- OUT. Es la salida por la que el equipo envía los datos MIDI.

Las grandes ventajas de utilizar este sistema con un ordenador son múltiples:

Podemos almacenar en disco la secuencia de notas y utilizarla o modificarla cuanto deseemos.

Se pueden controlar todos los instrumentos que dispongan de este protocolo con la única ayuda del ratón.

Importante

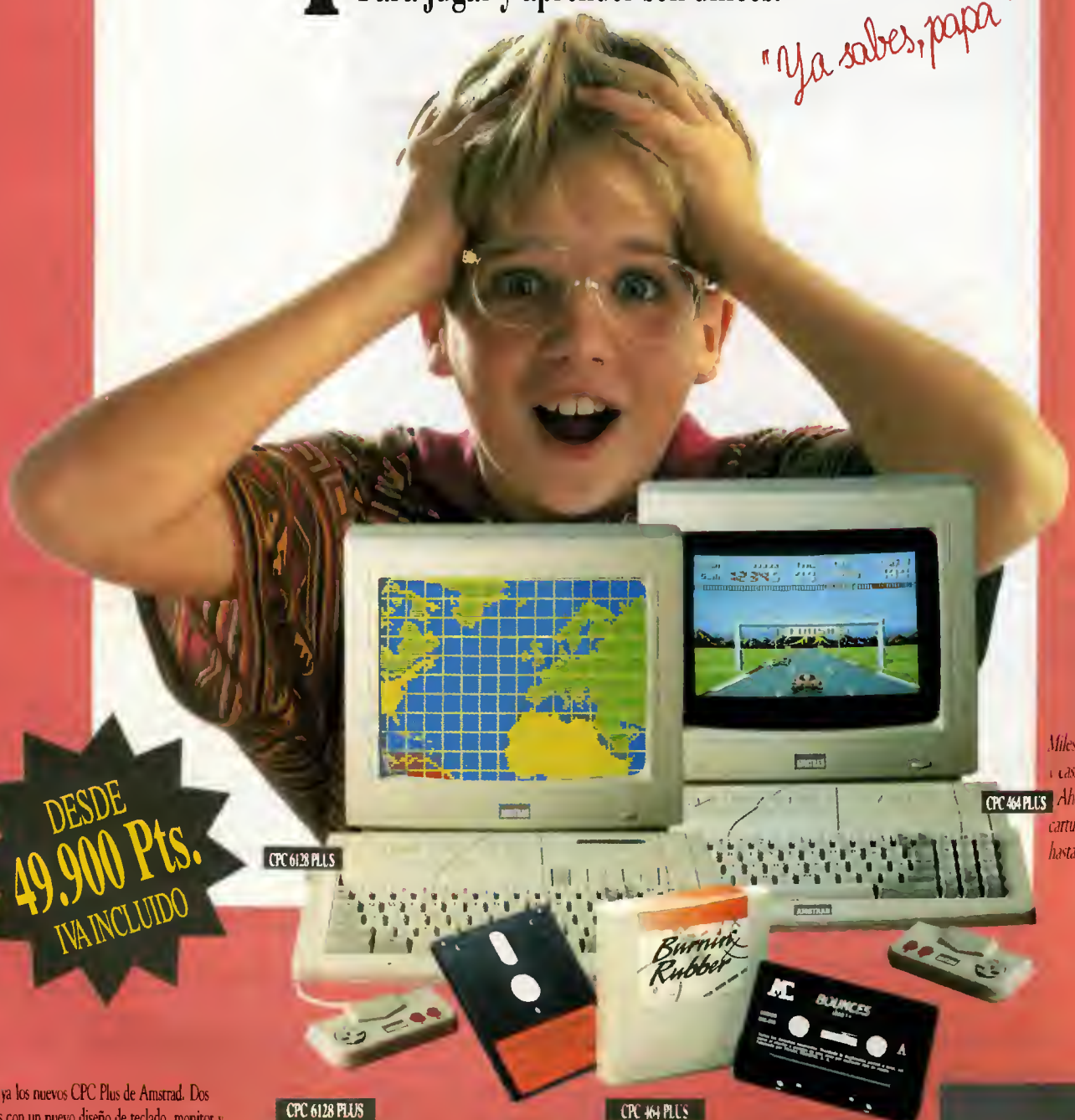
Para utilizar con tu ordenador instrumentos MIDI, necesitas disponer de esta salida. Aunque algunos ordenadores como el Atari ST o el Spectrum lo llevan incorporado, pero otros como el Amiga, PC o CPC necesitan un interface.

NUEVOS CPC PLUS

¡pídetelos!

Para jugar y aprender son únicos.

"Ya sabes, papá"



DESDE
49.900 Pts.
IVA INCLUIDO

Miles de juegos en disco y cassette. Ahora también en cartuchos de juegos hasta dos Mg.

Pídete ya los nuevos CPC Plus de Amstrad. Dos equipos con un nuevo diseño de teclado, monitor y con un infalible joystick. Y ahora, con la posibilidad de utilizar cartuchos para disfrutar, al instante, de muchos programas de diversión.
Nuevos CPC Plus. Para jugar y aprender son únicos. Pídetelos.

CPC 6128 PLUS

• 128 Kb de memoria RAM • Cartucho de regalo de 128 Kb de ROM con el juego "BURNIN RUBBER", el BASIC y "FIRMWARE" • Joystick analógico para juegos • Circuito generador de sonido en stereo • Monitores monocromo o color • Paleta de 4.096 colores • Incluye unidad para discos de 3" y unidad para cartuchos.

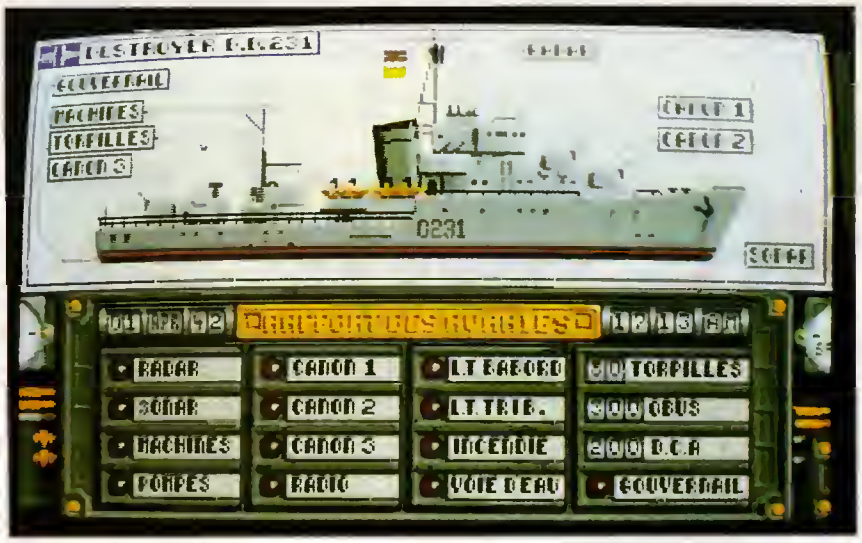
CPC 464 PLUS

• 64 Kb de memoria RAM • Cartucho de regalo de 128 Kb de ROM con el juego "BURNIN RUBBER", el BASIC y "FIRMWARE" • Joystick analógico para juegos • Circuito generador de sonido en stereo • Monitores monocromo o color • Paleta de 4.096 colores • Incluye unidad para cassettes y unidad para cartuchos.

AMSTRAD

TIENE LO QUE QUIERES

AMSTRAD ESPAÑA,S.A. MADRID Ronda de Valdecarmzo, s/n. Tres Cantos.28760 COLMENAR VIEJO (Madrid). Tel.(91) 807 53 00 Fax (91) 807 52 50 BARCELONA Provenza, 295.- 08037 Barcelona. Tel. (93) 459 42 42.



Estado de la nave (Amiga).

ADS

Con tres cañones en danza, navegando a toda máquina...



¡Torpedos fuera! (Amiga).

Preparad las bolsas para el mareo, chicos, porque con este programa sentiréis toda la emoción de una intensa batalla que se librará en vuestro estómago. Y si el vaivén del barco no logra desequilibrar vuestro ciclo metabólico, lo harán los cañonazos de los navíos enemigos.

Aunque sin llegar tan lejos, la verdad es que con este programa vamos a tener la oportunidad de disfrutar de lujosos cruceros por el Mar Mediterráneo, de navegar por el Canal de la Mancha e incluso de visitar los famosos fiordos del Mar del Norte. El precio, por otra parte módico, es ni más ni menos que disparar a los barcos enemigos, eludir sus ataques y hacerlos naufragar de forma cruel y despiadada.

Imagínate: Malta, 1941. Los ejércitos aliados tienen en esta isla un punto de apoyo para las continuas batallas que se libran en el bello Mar Mediterráneo. Concretamente un destructor inglés del tipo D.D. 231, clase HMS ONSLAUGHT, patrulla por la zona intentando, cuando menos, mantenerse idemne, lo cual no es poco, si tenemos en cuenta los innumerables peligros que nos acechan. En realidad, debe cumplir seis misiones distintas, desde una tan simple como destruir una solitaria barcaza hasta verse envuelto en la escolta de un convoy aliado, o destruir una auténtica plaga de barcos enemigos.

Nosotros estamos al mando de ese destructor inglés, y vamos a tener un completo control sobre todas sus funciones. Tenemos que controlar el rumbo, la potencia de los motores, cada uno de los tres cañones, el radar, el sónar, el puesto de vigía y los dos puestos de lanzatorpedos. ¡Eh, volved, que es muy fácil!...

¡Cobardes...! En fin, allá vosotros. Tras escoger la misión que deseo del menú (en todo momento tenemos acceso a todas las misiones de todos los escenarios), se me facilita un detallado informe de mi posición respecto a los objetivos. En el mapa que ilustra el informe aparecen también algunos otros elementos, pero no todos los barcos que encontraré durante el viaje, para no dejar demasiado claras las cosas desde un primer momento.

Tras recibir las órdenes comienza la misión. Pongo en marcha los motores y enfilo hacia el objetivo. Me encuentro en el puente de mando, desde donde tengo información de la velocidad, la potencia de las máquinas, el radar, el sónar (sólo uno de los dos puede estar activado a la vez), la profundidad, el combustible restante y el rumbo, además de ver el horizonte y todo lo quede a la vista, barcos o tierra. Desde aquí controlo habitualmente el barco, aunque cada cierto tiempo suelo desplazarme al mapa, para ver cómo evolucionan los acontecimientos, o al puesto de vigía, desde donde tengo mayor rango de visión, además de poder ver a los lados sin tener que girar el barco.

Cuando llega el momento del combate me sitúo en los cañones. Tres piezas tenemos, dos en la parte delantera y una atrás. Son bastante maniobrables, aunque tienen poco ángulo de visión y a veces resulta difícil medir las distancias. Los indicadores de recarga y el de temperatura se convierten en el ir y venir de mis ojos cuando el enemigo comienza a dispararme a mí. La fatídica lucecita que me avisa de los daños se enciende y yo espero impacientemente a que los proyectiles se carguen. Otro fallo, su barco se va de mi frente y se coloca a estribor. Salto como una hiena a la sala de los lanzatorpedos y fijo el punto de mira. Disparo y cuatro oscuras sombras se dirigen a ras del agua hacia el enemigo. ¡Tocado! Vuelvo a los cañones: no puedo perder tiempo esperando a que carguen los torpedos. Otro pepinazo y el barco comienza a hundirse. Por radio me llegan las felicitaciones del almirante. La paz vuelve al barco.

Es el momento de evaluar los daños. El sónar, un cañón, las máquinas... Un poco de paciencia. El sónar no importa mucho y el cañón es de la parte delantera, así que puedo intentar sustituirlo con el otro. En cuanto a las máquinas, cinco minutos serán suficientes para que vuelvan a funcionar a plena potencia. Los mecánicos son una maravilla. Aprovecho para ver la hora. Vamos bien de tiempo.

Ya estamos otra vez en marcha. El siguiente objetivo está a más de media hora de camino. Me da tiempo a descansar, así que aprovecho para leer un poco. De pronto, oigo un disparo. ¡Eh!, ese barco no estaba en el mapa. Preparo los cañones, viene directo hacia mí. Disparo, fallo, vuelvo a disparar, esta vez acierto, pero su proa enfila directamente hacia la mía. Intento desviarme, pero es tarde. Una brusca sacudida y todo acaba...

Simulador es la palabra

Hay que reconocer que Futura, sello con el que Loriciel lanza este juego, ha hecho un buen trabajo. Completo, atractivo, realista y con bastante dificultad, ADS tiene casi todo lo necesario para triunfar.

Empecemos por los gráficos. Un puente de mando sencillamente sobrio, lleno de tonalidades y con bonitos degradados que dan sensación de profundidad. Los gráficos de todos los instrumentos siguen esta tónica. En cuanto a los gráficos del mar, el cielo y los barcos, están hechos con sólidos, con un nivel de detalle algo escaso, aunque no hay duda alguna de lo que representan. Por otra parte, donde más se nota esta parquedad es en la tierra, que en ningún momento interviene en el juego como objetivo o fuente de ataques, o sea, que se justifica en parte la sencillez con que ha sido representada.



Listos para abrir fuego sobre el enemigo (Amiga).



Panel principal del destructor (Amiga).

El sonido es el apropiado. Un motor que suena bastante convincentemente, unos disparos que acompañan el movimiento, unas sirenas que contribuyen a crear ambiente, y algún que otro efecto conforman el espectro de sonidos diferentes que oiremos durante el juego. Y no es que se me haya olvidado hablar de ella, es que no hay música de presentación.

La acción es un punto conflictivo. Como si de un barco real se tratase, llegar hasta los objetivos nos llevará bastante tiempo, haciendo el juego un tanto aburrido. En los niveles altos, esto no tiene importancia, porque el número de enemigos es muy amplio, pero en los más bajos podemos sufrir un poco de amuermamiento. A la contra, durante los combates sufriremos como nunca hemos sufrido y nos faltará tiempo y cabeza para hacer todo lo que queremos (y debemos).

La adicción se ve influida por lo sucedido con la acción. Realmente el juego es muy bueno, pero a pesar de eso puede hacerse pesado. Si a ello le sumamos que la dificultad es muy elevada (hundir un barco puede llevar más de diez o doce disparos, suficientes para que nos liquiden a nosotros si no somos lo bastante rápidos), el juego queda en ligera desventaja sobre otros simuladores. A pesar de ello el disponer de dieciocho misiones distintas en tres mares distintos son un punto a favor para dar variedad a ADS.

El hecho es que Advanced Destroyer Simulator es un gran juego. El sello que lo lanza, Futura, ha sido creado por Loriciel para diferenciar una línea de programas predominantemente dirigidos a un público adulto, y en este sí es fácil que ADS se haga con un hueco. Felicidades. Futura.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Convence a un amigo para que te salpique de vez en cuando con agua y no habrá diferencias entre ADS y un viaje en barco. Exageraciones aparte, ADS es un gran simulador en el que sólo la dificultad y cierto retardo entre batalla y batalla son puntos negativos. ADS tiene además la originalidad como punto a favor, ya que por el momento hay menos simuladores de barco que de avión.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari, Amstrad CPC y PC.

Creador:

FUTURA.

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Gráficos, realismo y acabado general.

Lo peor:

Cierta dificultad y demasiados "tiempos muertos".



Gráficos: 8
Sonido: 7
Adicción: 8

JUEGOS

ROGUE TROPPER

El Guerrero que llegó del Cómic



Probablemente muchos de vosotros conozcáis mejor que yo la historia de Rogue Tropper. De hecho, no es la primera vez que este personaje del cómic pasa por la pantalla de un ordenador: allá por mayo de 1987 apareció en el mercado un juego con el mismo nombre, realizado por la empresa Piranha, con el mismo argumento, aunque con distinto planteamiento.

El argumento es el siguiente: en el planeta Nu-Earth se libra una guerra entre Norts y Southers. Estos últimos han creado una fuerza de combate mediante la ingeniería genética, la cual ha sido totalmente aniquilada por los Norts, a excepción de uno de sus componentes. No es que la fuerza I.G. (Ingeniería Genética) fuese un desastre, es que entre los generales Souther hay un traidor que facilitó información a los Nort. Este guerrero que sobrevivió es Rogue Tro pper y ha sido capturado por los Nort. En su estancia en la celda conoce la existencia de ese general traidor y se da cuenta de que la supervivencia de los Souther está en sus manos.

El juego

Consta de cuatro fases, de las cuales la primera y la cuarta comparten estructura, de la misma forma que lo hacen la segunda y la tercera. En estas últimas manejaremos una nave mientras vemos venir una oleada de enemigos, en el más puro estilo After Burner. Por su parte, en la primera y la cuarta controlaremos directamente a Rogue en su deambular por los pasillos de las bases Nort y Souther.

La primera fase está dividida en cuatro subniveles, con el único fin de darnos un respiro entre nivel y nivel. Rogue Tropper debe en esta fase recuperar sus tres biochips y colocar unas cargas explosivas en el último nivel. Los biochips tienen nombres y se llaman Gunnar, Helm y Bagman. El primero es una potente metralleta, el segundo proporcionará a Rogue ayuda cuando el panorama se vea muy negro y el último, amén de constituir una valiosa bolsa de viaje con municiones incluidas, es un verdadero genio en el arte de penetrar en sistemas informáticos ajenos.

Partimos con los pies y manos como única arma, y poco a poco conseguiremos armas más sofisticadas. Cada subnivel está estructurado como un edificio de tres plantas, unidas por ascensores, y supone un incremento de dificultad respecto al nivel inmediatamente inferior. En el primer subnivel encontraremos tan sólo unos robots flotantes que no disparan y solamente nos harán daño si nos tocan, y que pueden ser eliminados con dos o tres patadas. A lo largo del viaje por cada subnivel encontraremos terminales de ordenador en las cuales podremos conseguir pases, conmutadores que ejercerán diversas acciones como parar el suelo electrificado, abrir armarios, etc. y algunos objetos que permiten pasar zonas aparentemente infranqueables. Entre los peligros destacan los guerreros armados que harán su aparición al final del primer subnivel y que van a ser nuestra mayor preocupación hasta el final de la primera fase, los mencionados robots flotantes, los suelos electrificados, las minas, las barreras energéticas y las explosiones provocadas al destruir paredes o enemigos.



Pantalla de presentación (Amiga).

En subniveles como el tercero encontraremos dificultades añadidas: no hay luz. Con un poco de paciencia podremos resolver todas las adversidades, que precisarán una buena dosis de inge-

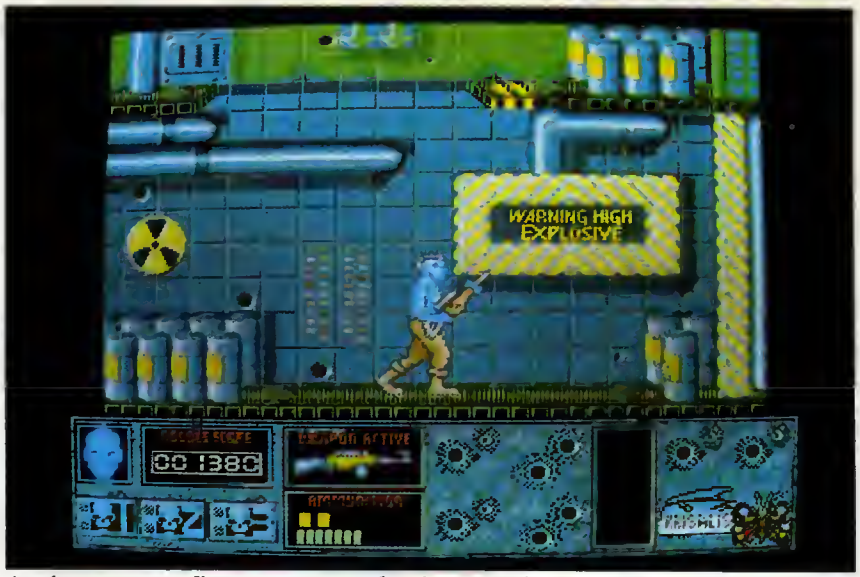
nio y atención. Todo lo necesario para progresar en el juego está destacado en el decorado, tan sólo hay que distinguirlo de lo meramente ornamental.

En el tercer subnivel tenemos también que encontrar el terminal que nos dará la información que necesitamos, así como las cargas explosivas que hay que colocar en el cuarto nivel.

Si conseguimos pasar esta primera fase apareceremos en la segunda, con una nave robada y cientos de enemigos por todas partes. Disparar constantemente y variar la altura y posición, también constantemente, será nuestro objetivo para resistir el mayor tiempo posible. Cada cierto tiempo vamos a encontrarnos con una pantalla donde podremos comprar y vender recambios, componentes e incluso la nave. Esta es la tienda de Bland y Brass, dos basureros del espacio que intentarán timarnos si les dejamos. Aunque la idea se ha visto en cientos de jugos anteriormente, es todo un detalle dejarnos descansar durante unos segundos.

La tercera fase presenta una estructura similar. Los Nort están utilizando un gas alucinógeno, que hace mella en la salud de Rogue. Aguantar el tiempo suficiente para llegar a la última fase es lo "único" que tenemos que intentar.

Por último, en la cuarta fase debemos encontrar a los generales Souther, que tratan de escapar de la invasión Nort. Nuestro objetivo: quitarle la careta al traidor.



Aquí tenemos que disparar contra los barriles para abrirnos paso.


Hay que buscar una cabeza para la identificación de la retina (Amiga).

Calidad

Si algo define a Rogue Troopper, ese algo es calidad. Gráficos detallados, coloristas, apropiados, movimientos rápidos, bastante realistas, respuesta del protagonista precisa, acción a raudales, aventura, misterio... todo es poco. Y como guinda, un sonido para darle un Oscar.

Empecemos por los gráficos. Lo primero de todo es que mediante la pulsación de una tecla el juego se adapta a la normativa americana o europea en frecuencia de emisión. Así podemos disfrutar de gráficos más grandes o de mayor decorado.

De los personajes hay que decir, y lo digo, que todos tienen un colorido acertado. Del azul radiactivo de Rogue a los tonos metálicos de los enemigos, la sensación de que estamos viendo dibujos animados es verdaderamente buena. En cuanto al diseño, curiosamente el que peor nota tiene es Rogue Tropper, que en algunas posiciones adopta una postura verdaderamente ortopédica. A pesar de ello, la animación es muy buena.

Los decorados están muy trabajados, tanto que es difícil distinguir dónde se encuentran los objetos que necesitamos. No os preocupéis que con un poco de práctica encontraréis todo.

En la segunda fase la sensación de perspectiva está muy cuidada. El suelo se encuentra representado como si de baldosas se tratara (igual que en ATF II), con un movimiento bastante suave. Nuestra nave tiene un generoso tamaño y el número de enemigos que aparece en pantalla a la vez es grande, del orden de diez o veinte sprites a la vez.

El sonido es magnífico. Cada fase lleva su propia melodía, que convive perfectamente con los efectos especiales sin notar esa falta de música que tanto molesta en otros juegos. Por si fuera poco, podemos jugar sin sonido, con efectos especiales, con música o con ambas cosas a la vez. Opciones no faltan.

La acción es perfecta, sin dejamos tiempo a aburrirnos, pero permitiéndonos meditar las cosas, excepto en el cuarto subnivel, donde corremos contra el tiempo. La dificultad aumenta progresivamente y, aunque es muy alta, no nos aparta del juego en ningún momento. La adicción, consecuencia de la acción y la adicción, es febril. Más de una bronca ocasionará este juego a poco interés que despierte en el jugador.

Es decir, que si todavía no tienes clara tu decisión sobre los regalos que toca pedir este año, estás de suerte porque acabas de leer el comentario de un juego que no debes perderte.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Basado en el cómic 2000 AD, Rogue Tropper es una fuente inagotable de detalles y esmero en su realización. Gráficos bonitos, sonido de película, más acción que en una película de Rambo y mucho más beneficioso para el cerebro que ésta... Totalmente recomendado.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

KRISALIS.

Distribuidor:

SYSTEM 4.

Lo mejor:

Todo.

Lo peor:

Si alguna vez le encuentro algo malo ya lo avisaré.



Sonido: 10
Gráficos: 9
Adicción: 10

TRUCOS PARA LA PRIMERA FASE

➢ El primero de todos: no leas estos trucos hasta que hayas jugado diez o veinte partidas y no hayas conseguido pasar la fase.

➢Lo primero que hay que hacer es coger el cuchillo. Está en un armario rojo justo encima del punto de partida.

➢ No hay absolutamente ningún interruptor que sea negativo. Los que activan las defensas están puestos de forma que si puedes accionarlos es porque ya has pasado la defensa en cuestión. De todas formas, vigila el suelo siempre antes de pasar por él.

➢ El interruptor que aparece a tu lado al comenzar el juego no tiene más utilidad que la de encender las luces de alerta. Al final del tercer subnivel hay un interruptor que, aparentemente, no puede ser activado. Tras dos tardes enteras y una vez superada la primera fase, he llegado a la conclusión de que, efectivamente, no puede activarse y no sirve para nada.

➢ En el tercer piso, a la izquierda, hay un interruptor que desactiva el suelo electrificado de la derecha del mismo piso. Un poco antes hay otro que hace aparecer una tarjeta de pase en el monitor del terminal.

➢ El cuchillo es más eficiente que la patada, pero más arriesgado que ésta. Usalo sólo para los guardias armados hasta que consigas el rifle.

➢ Siempre que comienzas un subnivel apareces en el extremo inferior izquierdo pleno de energía (no importa cómo hayas acabado el anterior) y tu meta será siempre el extremo inferior derecho.

➢ Vamos al segundo subnivel. A la izquierda, en el segundo piso, hay un terminal con el borde en rojo oscuro. Ponte sobre él, pulsa RETURN hasta que aparezca la tarjeta de pase y salta.

➢ Sube en el ascensor hasta el tercer piso. Al lado de la puerta hay un interruptor. Púlsalo y vuelve a bajar. A la derecha de la puerta está un armario abierto con rifles. ¿A qué esperas?

➢ Vete a la izquierda sin subir ni bajar. Cárgate al robot flotante y recoge la cajita del suelo. Todas las cajas de ese tamaño son munición para tu rifle. Búscalas como agua de mayo. Hay suficientes si no las desperdicias. Para no hacerlo, acaba con los robots flotantes usando la patada.

➢ Sube al tercer piso y camina hasta el extremo derecho. Allí hay un conmutador que abre el suelo del segundo piso. Vuelve por donde has venido y



camina por el segundo piso hacia la derecha hasta que te caigas. Acaba con los dos robots flotantes y dispara. El cartel que hay encima advertía que era explosivo, ¿no?

➢ Comienza la tercera fase. Sube el brillo de tu monitor y pulsa F7, para pedir ayuda a Helm (el biochip que parpadea en la pantalla es el uno, se trata de un fallo de programación). Los infrarrojos se pondrán en funcionamiento.

➢ Sube hasta el tercer piso y vete a la izquierda. El interruptor que hay al lado de la pared es el de la luz.

➢ Vete a la derecha. Vas a pasar por el laboratorio médico. Coge una cabeza que hay en una estantería (el azulejo que está detrás es distinto color, para que la reconozcas). Vuelve sobre tus pasos y baja al piso segundo. Ve hacia la derecha. El reconocedor óptico te detendrá un momento y te dejará pasar. Sigue caminando y activa y recoge el pase que hay en la terminal de ordenador.

➢ Vuelve a subir y vete hacia la derecha hasta el final. Coge un frasco que hay en la estantería del final del pasillo. Regresa otra vez.

➢ Baja al segundo piso y vete hacia la izquierda. Al final del pasillo hay una estantería con tres cajas. La de la izquierda es Bagman, tu tercer biochip, y las otras dos son material radioactivo. Bagman te proporciona una gran reserva de munición, así que si andas escaso al comenzar la fase (aunque no deberías andar escaso), puedes alterar el orden de búsqueda.

➢ Vete hacia la derecha. Lleva cuidado: la pared que tienes enfrente es de un color diferente al del resto porque explota si se le acerca ácido. Ve muy despacio y aléjate en cuanto veas que explota porque puede afectarte.

➢ Baja en el ascensor. A la izquierda tienes un terminal de ordendor que te proporcionará una tarjeta (el del borde rojo). Un poco más cerca tienes otro muy ancho que no parece hacer nada. Pero Bagman puede ayudarte... Pulsa F8.

➢ El ascensor que tiene las puertas cerradas puede ser abierto usando la tarjeta que acabas de recoger. A su lado está un interruptor que no podrás activar. Pero si lo consigues, escribe a la revista porque seguro que es algún pasadizo secreto.

➢ Sube en el ascensor al segundo piso y vete a la derecha. Esas cajas más grandes que hay en el suelo no son munición. Son los explosivos que debes poner en el cuarto subnivel.

➢ Cuarto subnivel. La cuenta atrás de los explosivos comienza. No hay tiempo que perder. Lleva cuidado con el suelo, esas cosas redondas son minas que debes saltar.

➢ Vete a la derecha y acaba con el ejército de soldados que se te viene encima. Sube al tercer piso, ve hacia la derecha, baja al segundo, recoge la llave, sube al tercero, recoge el fusil. Este fusil es Gunnar.

➢ Baja otra vez al segundo piso y dispara. La pared explotará y podremos avanzar. Baja en el ascensor al primer piso y vete a la izquierda. Activa el interruptor, y memoriza este lugar, que llamaremos "A", porque poco a poco irán apareciendo más interruptores. Sube al segundo piso, ve hacia la izquierda, sube al tercer piso y avanza hasta el extremo izquierdo. La barrera eléctrica ha desaparecido. Pon la carga (hay una cruz en el suelo) pasando por encima y baja el interruptor que hay cerca.

➢ Vuelve a "A" y baja el segundo interruptor. Vete al segundo piso y ve hacia la derecha. Sube al tercer piso. Pon la segunda carga y activa el interruptor. Vuelve a "A" y activa el tercer interruptor.

➢ Vete a la parte izquierda del segundo piso (subiendo al tercero y bajando otra vez). Pon la siguiente carga y activa el interruptor. Vuelve a "A" y activa el cuarto interruptor. Ve hacia la derecha, sube el ascensor, vete a la derecha, coloca la últma carga y activa los dos interruptores.

➢ Vuelve a la parte izquierda del segundo piso y recoge la tarjeta que ha aparecido en el terminal. Ve hacia la parte derecha del primer piso. Sólo queda salir al hangar.

GALACTIC

empire

UN MUNDO EVOLUTIVO EN 3D, CON UN NUEVO PROCESO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL, INCLUYENDO:

Personajes (más de 100): Militares, ladrones, mercaderes... Aman, odian, se ayudan unos a otros o luchan. Todos tienen un comportam[illegible] memorizan hechos y [illegible]

Animales: [illegible] Nacidos, crecidos [illegible] nuevos. Son agresivos o pacíficos entre ellos y respecto a los humanos. Algunos pueden ser domesticados y usados por el hombre.

El modo multijugador es único y las caras de las personas están animadas 3D.

Equipos de ciencia ficción y gráficos 3D sofisticados dan el más amplio abanico de efectos especiales.

Instrucciones y descripción del juego en español. Texto en pantalla en español.





TOMAHAWK



¡Menudo dragón...!



SAINT DRAGON

Saint Dragon es una conversión de la máquina recreativa de Jaleco, del mismo nombre, realizada por Storm. La verdad es que en las versiones de dieciséis bits no se han escatimado detalles, lástima que no haya sido igual con el Amstrad CPC.

Tras cargar el programa nos damos cuenta de que nos encontramos ante un típico matamarcianos de scroll horizontal, en el que nuestra misión consiste, ni más ni menos, y como ya os podéis suponer, en avanzar a través de las sucesivas fases, masacrando a cualquier bicho que ose asomarse por el monitor, cogiendo todas las armas extra que sea posible.

El desarrollo es sumamente fiel al de la máquina original, sin dejarse ni olvidar ningún detalle. Controlamos a un dragón con una larga cola, que seguirá la misma trayectoria que la cabeza del mismo, utilizándola así para cubrirnos de los ataques y de las hordas enemigas.

Lo que ha simple vista puede parecer un verdadero "chollo" se convierte, tras jugar unas partidas, en un elemento más en el transcurso del juego, sin ser ninguna ventaja representativa que nos ayude de manera especial.

Las versiones de 16 bits son una verdadera gozada, idénticas a las de la máquina arcade. No podemos decir lo mismo, por desgracia, de las de 8, que parecen programadas por un párvulo, sin el más mínimo interés y sin gusto estético.



En CPC la velocidad deja bastante que desear.

Nuestra opinión

Saint Dragon es uno de los numerosos programas que nos invaden, basándose en el éxito alcanzado en los recreativos. Los gráficos en las versiones de 16 bits, (y recalco, ya que es importante hacer esta diferenciación, al no tener nada, pero absolutamente nada que ver unas versiones con otras), son muy buenos, el uso del color también, el área de juego es grande, lo que favorece una acción más cómoda durante la partida. Los movimientos son, en general, suaves, pasando por el de nuestro dragón, las alineaciones enemigas, y el doble scroll de pantalla.

El sonido es uno de los aspectos más logrados, ya que en 16 bits, tanto la banda sonora como los FX son brillantes. En definitiva, Dragon Saint en un juego que recomendamos a todos aque-

llos usuarios que posean un AMIGA o un ST y tengan ganas de pasar un rato entretenido delante de este curioso animal, por el contrario, las versiones de 8 bits de Dragon Saint no son todo lo que esperábamos.

César Valencia Perelló

VERSION CPC

El sonido es nulo y el movimiento inadecuado, llegando algunos momentos en los que nos es casi imposible movernos debido a que, como ocurre en otros juegos, la acción se enlentece con la impresión de varios enemigos en pantalla. Los gráficos de esta versión son pequeños y sosos, con un scroll lento y brusco. Desde aquí aprovechamos la ocasión para animarlos a que mejoren sus próximas creaciones en Amstrad CPC, un buen ordenador que merece mejores juegos.

VERSION COMENTADA: AMIGA

La versión de Amiga, como ya suele ser costumbre, es la mejor de cuantas se han realizado, y lo que es más importante: es la más jugable. Los gráficos, movimientos, sonidos, y demás componentes hacen de Dragon Saint un juego muy recomendable. Sensacional.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Spectrum.

Creador:

STORM

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

El conjunto.

Lo peor:

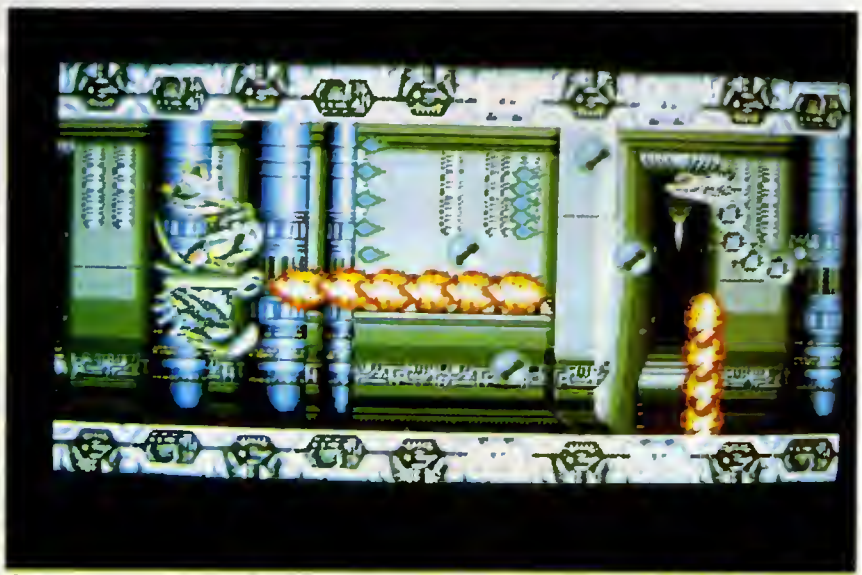
Scroll poco vistoso.



Gráficos: 7
Sonido: 7
Adicción: 8



En Amiga los gráficos son de una calidad suprema.



Como en otros muchos juegos, debemos acabar con el enemigo final para pasar de fase.

TRUCOS

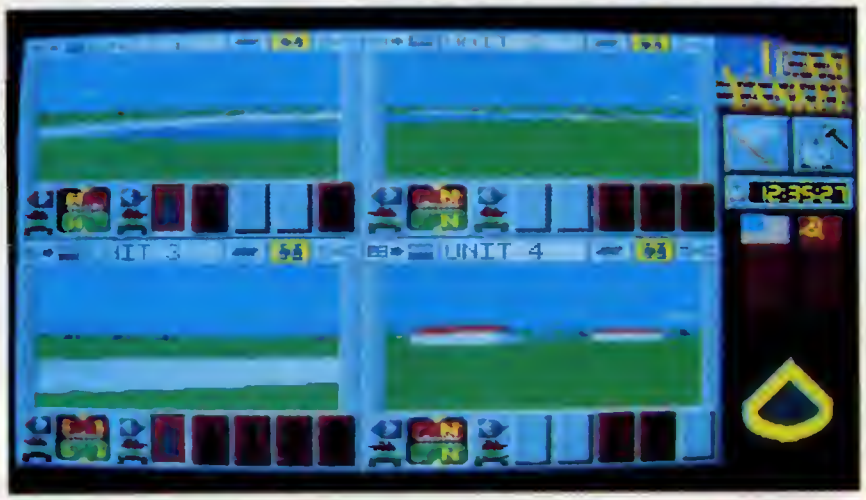
Amstrad CPC

- Pulsa la tecla de pausa "H".
- Oprime las teclas "Q, P, Z y M" a la vez.
- El borde cambiará de color.
- Ahora con las teclas F1 a F5 podrás acceder a otros niveles.

Spectrum

- Cuando aparezca la pantalla de presentación pulsa la tecla X.
- Aparecerá un mensaje indicando que los trucos han sido activados.
- Taclea BATWINGS para empezar en el nivel 1, PRANGLES para el 2 y BINGBONG para el 3.
- También puedes escribir BLIBBLOB para conseguir vidas infinitas.

TEAM YANKEE



Un buen simulador de tanques

Si eres un aficionado a los simuladores, en especial los de combate, no lo dudes un instante: Team Yankee es tu juego. La razón está muy clara y es hay muy pocos simuladores en el mercado como este, que ofrezcan la posibilidad de atacar a un enemigo con cuatro unidades totalmente independientes y de las cuales tenemos acceso en cualquier momento.

Puede que ahora te estés preguntando, ¿Cómo puedo controlar varias unidades simultáneamente?, la respuesta es sencilla, ya que los programadores de Empire han dividido la pantalla en cuatro zonas, cada una destinada a una unidad y desde las cuales tenemos acceso a todos los efectivos de que pueda disponer cualquier otro simulador de tanques: velocidad, mapa, estado de los carros de combate, desplazamiento y armamento entre otros.

En cuanto al argumento de Team Yankee, podemos decir que está inspirado en el libro de Harold Coyle del mismo título. Y trata la historia de una unidad de tanques del ejército de los Estados Unidos en Alemania durante los primeros días de la Tercera Guerra Mundial. El jugador hace el papel de Sean Bannon, capitán que dirige una compañía reforzada de tanques con dos pelotones de tanques y un pelotón de infantería mecanizada apoyado por vehículos antitanque. Como ya habrás podido imaginar el nombre de la compañía es Team Yankee.

Las hostilidades se inician cuando



Mapa con la posición de las distintas patrullas. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un buen juego, con gráficos detallados, buenos efectos de sonido y muy completo. Es de agradecer la protección de que dispone el juego, por medio de un manual, lo que permite que el juego se encuentre desprotegido y pueda ser instalado con facilidad en el disco duro o incluso podamos hacer una copia de seguridad. Es de especial mención la posibilidad de escoger idioma, el español, por raro que parezca, se encuentra incluido.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari y PC.

Creador:

EMPIRE

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Muy detallado.

Lo peor:

No tener tanques infinitos.



Sonido:	8
Gráficos:	8
Adicción:	9

los rusos atacan la frontera alemana y ahí es precisamente donde nosotros entramos en juego, debemos impedir que el enemigo llegue a nuestras líneas. Para ello contamos con una ligera superioridad que se representa en pantalla mediante dos banderitas: rusa y norteamericana. No obstante no tardaremos en advertir lo fácil y rápidamente que puede bajar nuestra bandera.

La primera pantalla del juego presenta un archivador del cual debemos escoger uno de los expedientes. Cada uno de ellos incluye información acerca de nuestro nombre y de los méritos que hemos conseguido en la batalla. También, en esta misma pantalla disponemos de las opciones de: Volver al DOS, ver los nombres de los creadores del juego y practicar.

Una vez empezado el juego podemos disponer como nos plazca de cada una de las cuatro unidades que tenemos bajo nuestro mando. A partir de ahora deberemos de encargarnos de seleccionar el tipo de armamento que vamos a utilizar (proyectiles anti-tanque, proyectiles perforadores de blindaje de tungsteno, misil anti-tanque de largo alcance y ametralladora), si vamos a utilizar el telémetro láser (mayor precisión de disparo), la velocidad, imagen infrarroja e incluso, entre otras muchas opciones, humo de motor, lo que provocará que el enemigo no nos vea hasta que no lo tengamos encima.

Y una vez llegado el momento de la lucha, podremos observar atónitos los buenos efectos de sonido y gráficos de que dispone el programa. Desde el retroceso del cañón, hasta el efecto que provoca la metralleta al disparar en el suelo. Eso sí, mientras tengamos ocasión, porque el ordenador no da muchas oportunidades de victoria.

En definitiva, Team Yankee es un soberbio juego de la empresa Empire, con todos los alicientes que todo buen simulador deber albergar, desde un soberbio realismo en el combate hasta una perfecta ambientación de pantalla. Lo único que hemos encontrado que no nos convence es el tener que manejar cuatro unidades independientes, puede resultar que el ordenador nos ataque a varios a la vez y no podamos defendernos con la suficiente efectividad. Suponemos que la costumbre y experiencia nos ayudará a evitar situaciones así.



Servicom
GRUPO CIMEX

DIPUTACION, 50
08015 BARCELONA
TEL. 423 27 72 FAX 426 89 41

SERVICIO TECNICO

COMMODORE - PC COMPATIBLE - SCHNEIDER
STRONGER - CITIZEN

ACCESORIOS
COMMODORE PC
AMIGA
COMMODORE 64
CITIZEN
* DISKETERAS
* DISCOS DUROS
* AMPLIACIONES
* CIRCUITOS INTEGRADOS

CONSULTENOS.

FUNDAS
AMSTRAD
ATARI
CITIZEN
COMMODORE
CITOH
EPSON
IBM
NEC
SCHNEIDER

GRAN SURTIDO.

JUEGOS

AMIGA
OPERATION WOLF , RAMBO III
KULT, ROBOCOP, X-OUT
DRAGON NINJA, TRIVIAL
CABAL, OIL IMPERIUM
HOSTAGES, OUT RUN
BILLIARDS, OUT RUN EUROPE
GORE, SILK WORM, TURRICAN
RAINBOW ISLAND, DYTER 07
PARADROID 90, BLUE ANGEL 69

ATARI
BLOOD MONEY, RENEGADE
NEBULUS, BEACH VOLLEY
FINAL MISSION, IVANHOE
BARBARIAN II, AQUAVENTURA
CHASE H.Q., LOS INTOCABLES
SUPER CARS, DYTER 07, BOBO
GREMLIN 2, KLAX, LOTUS
PINBALL MAGIC, BLACK TIGER
KHALAAN, DAMES SIMULATOR

PC
TRIVIAL PURSUIT, ITALIA 90
TIGER ROAD, GIGANTE PC
TURBO OUT RUN, HOSTAGES
OIL IMPERIUM, BLOCK OUT
NUCLEAR WAR, KHALAAN
GUNSHIP, WIZARD WINDOW

COMMODORE 64
BAAL, BEAM, STORMLORD
RED HEAT, DRAGON SPIRIT
COMMANDO 4, TURRICAN
SLY SPY, ULTIMATE DARTS
GENIAL, HEAVY METAL
STORMLORD, MOONWALKER

CABLES
AMIGA
COMMODORE
ATARI
PC
CONVERTIDORES
IMPRESORAS
MONITORES

EL CABLE QUE USTED NECESITA LO TENEMOS.

JUEGOS
AMIGA
ATARI
PC
COMMODORE 64

ULTIMAS NOVEDADES
CONSULTENOS.



WINDWALKER

Entra en un tortuoso camino a través del antiguo Oriente y aprende los secretos de la supervivencia en una exótica tierra de misterio y magia. Reclutado por el místico Moebius, aprenderás a dominar las artes marciales y a recuperar la serenidad de épocas pasadas. Sigue tu destino espiritual e inicia un fascinante viaje en este intricado tapiz de gentes, lugares y acontecimientos.

El sol se eleva sobre la tierra. Las condiciones son favorables para el progreso. Tú recibes la llamada de Moebius, llamado Windwalker. Buscas entrenamiento y sabiduría, fin que conseguirás siendo enviado al mundo de la confusión para que reine la justicia. Tu misión para ello será entrar en el reino de Kanthun y lograr que el rebelde Zhurong sea desalojado del trono que usurpó junto al malvado mago Shen Jang. El objetivo está lejos, la prueba es ardua y en determinados momentos puede resultar más práctico evitar un ataque que enfrentarse a él.

Llegarás a Kanthun en una noche de luna llena. En la persona de un humilde pescador, empiezas tu prueba desde la pequeña aldea de Xiang Loh. Habla con sus habitantes, lo que ellos te comuniquen será toda la información que puedas tener.

Al noroeste, a lo largo de las fronteras interiores del Océano ilimitado, está el Palacio Celestial del Emperador. Aquí Zhurong se sienta en su trono de usurpador, y el loco alquimista realiza sus profanas investigaciones. Es el lugar donde están prisioneros el Emperador y su esposa.

Nadie puede entrar en el palacio, excepto los monjes inofensivos. Incluso Zhurong no se atreve a desafiar el reino celestial prohibiéndoles la entrada. Los guardias arrestan y aprisionan a cualquier otro que se atreva a entrar.

Más allá del Palacio está el Monasterio de la Orden Santificada del Sabio Khisa. En este tranquilo lugar los monjes toman voto de silencio y practican el régimen que les conduce a la sabiduría. Ningún viajante va más allá de la tierra del monasterio.

Encontrarás Toda una multitud de personajes durante tu peligrosa aventura. El Emperador Armonioso, Chao Tí, cautivo en una celda de la torre del Palacio Celestial junto a su esposa la Emperatriz, Cheng Sing, el jefe militar Zhurong, usurpador del trono, un peligrosísimo enemigo dominador del supremo Arte de las Dos Espadas, el Alquimista



Imperial, Shen Jang, investigador del olvidado campo del estudio astral del demonio.

Esos son los personajes principales, pero habrá otros muchos como: Kaufu el Carcelero, Los Guardias Imperiales, Concubinas, la Princesa de Nubia, Sacerdotes, Monjes, Chamanes, Médicos, Adivinos, Granjeros, Pescadores, Mercaderes, Mendigos, Ladrones, Asesinos, Bestias y Monstruos.

Aprende a distinguirlos, unos te ayudarán, otros se enfrentarán a tí, en el intento de impedirte cumplir la misión encomendada por Moebius. La prueba exige ingenio además de valor, por ello no debes descuidar los detalles de una vida correcta. De ahí que los objetos que vayas encontrando te servirán para muchas cosas, no los dejes en el olvido.

Pero también debes prestar atención al mundo superior de tu espíritu, no olvides que buscas la sabiduría, por ello contempla los variados aspectos de la verdad que revelan el Khisanismo, el Chamanismo, la Idolatría y la Alquímia. Todos pueden ayudarte en tu búsqueda.

En el curso de tu viaje puedes viajar por todo el reino de Kantun. Te enfrentarás con muchos obstáculos y adversarios. Mediante un correcto comportamiento no sólo conseguirás que el Emperador recupere su trono, sino que también adquirirás sabiduría.

Dice Moebius que el discípulo sabio no ataca. Sin embargo, con seguridad necesitarás defender tu vida y honor en combate. Para ello entrenarás. Primero sin armas y más tarde con una vara.

Descubrirás que tus oponentes luchan con distintas técnicas y estilos. Observa también el distinto tiempo y esfuerzo que requieren sus maniobras.

Un puñetazo o patada en la nuca cae tan rápido como un rayo. Pero un golpe con una espada larga necesita mucho más tiempo.

Para poder realizar todo esto, tendrás que conocer el teclado a la perfección, ya que sólo la versión PC y compatibles tienen opción a la utilización del ratón Microsoft, esto implicará un esfuerzo por tu parte, pues son muchas las teclas que activar y requerirá gran concentración.

Todo un abanico de opciones especiales se abre con Mindwalker. Así en el combate podrás ajustar la velocidad a la que quieras que se desarrolle. También podrás activar o desactivar los efectos del sonido, del mismo modo que otra opción te permitirá alternar entre los modos de combate en tiempo real y de acción detenida.

Pero si lo anterior fuera poco, no te será necesario estar delante de tu ordenador horas y horas, para ello la opción Save Game te servirá para grabar la aventura que estás disfrutando para continuar con ella posteriormente.

Angel Cascante

VERSION COMENTADA: PC

Este juego es algo más que un típico arcade sumado a la ya muy extendida oferta de simuladores de artes marciales.

OTRAS VERSIONES:

Atari, Amiga y PC.

Creador:

MINDSCAPE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La interacción total juego - jugador

Lo peor:

La gran cantidad de teclas a utilizar



Gráficos: 7
Sonido: 6
Adicción: 7

Com

LA OFERTA
QUE MENO

Nueva Consola COMMODORE

Un nuevo producto pensado para entretener, con un realismo sorprendente, y adentrarse en el apasionante mundo de los juegos, con una facilidad de manejo y rapidez de respuesta increíble, a un precio que te sorprenderá.
Con joystick y cartucho con cuatro magníficos juegos, auténticos números uno, de regalo.

Superconsola C-64

La consola más vendida en todo el mundo, con la última tecnología incorporada para obtener una mayor velocidad de respuesta, con un realismo gráfico único en su género.
Y, además, con un paquete especialmente diseñado para poder ser transformado en un magnífico ordenador. ¡Pídelo!
Un paso adelante en el mundo de las consolas.
Con joystick y cartucho con cuatro juegos
—auténticas novedades— de regalo.

99.900*
MONITOR APARTE

Amiga 500

Todo un mundo de Creación y Fantasía hecho realidad con el Amiga 500, la herramienta más útil para despertar la imaginación y potenciar la creatividad.
Ahora, junto con los tres programas más vendidos del mercado (DeLuxe Paint, DeLuxe Vídeo, DeLuxe Music), tres fantásticos juegos que representan la última novedad en el mercado nacional.
¡Todo un paquete de regalo valorado en más de 50.000 ptas.!

24.900*

19.900*



* Estos precios no incluyen el 12% IVA.

nmodore

MAS VALIDA
OS CUESTA.

Starter Pack (1)

Una nueva serie de ordenadores personales con tarjeta y monitor VGA incorporado en todas sus presentaciones (PC-10 III, PC-20 III, PC-30 III), que les confieren una mayor resolución y la posibilidad de trabajar con todos los programas gráficos existentes en el mercado.
¡Y con el precio más competitivo del mismo!

(1) El Starter Pack incluye los programas MS-DOS, DOS-INTRO y C-TAP junto con el vídeo Companion para facilitar su aprendizaje.



C/ Principe de Vergara, 109 - 28002 MADRID. Tel.: (91) 563 3600
C/ Valencia, 49-51 - 08015 BARCELONA. Tel.: (93) 325 5008

Commodore
Cuestión de Capacidad



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Aprenda a pilotar aviones

La conquista del aire ha sido una de las empresas más arriesgadas que el hombre emprendió a finales del siglo pasado. Hoy volar es algo bastante común. Pero ser piloto de aeroplano supone una seria dificultad para la mayoría de los mortales. Con este simulador de vuelo, usted podrá pilotar, sin peligro, aviones y hacer su sueño realidad.

Microsoft vuelve a la carga con la versión 4.0 de su clásico simulador de vuelo. Programa de simulación en tiempo real, con el cual, pilotos de todas las edades y niveles de experiencia, entre ellos los que nunca han pilotado avión alguno, podrán pasar un rato agradable.

El Simulador de vuelo proporciona gráficos detallados, que simulan con gran exactitud la perspectiva actual del piloto en cada momento. Los drivers gráficos de alta precisión incluidos, presentan imágenes de sólidos mediante eliminación de superficies ocultas, sombreado de las vistas, y mucha más precisión que cualquier Simulador por ordenador anterior.

Este simulador de la cuarta generación, también hace el mejor aprovechamiento del microprocesador de su sistema, ya que carga módulos independientes para sistemas tipo 8086 (incluyendo 8088, 186 y 286), y sistemas 386, lo que permite aprovechar las capacidades propias de cada microprocesador.

El paisaje del Simulador de vuelo tiene más de 10.000 por 10.000 millas, con una resolución aproximada de 100 pulgadas (250 m). Este territorio incluye los Estados Unidos continentales completos, y se extiende hacia Canadá, México y el Caribe. La parte "habitada" consiste en cinco áreas que incluyen 118 aeropuertos.

Para los pilotos noveles, hay un curso completo con lecciones progresivas en nivel de dificultad. Si usted nunca ha volado, podrá utilizar estas lecciones en el modo de vuelo más sencillo, para aprender los fundamentos de la avia-

ción. Cuando los domine, o si ya es un piloto experto puede seleccionar modos más reales y dificultosos, para simular factores de vuelo sofisticados.

En todos los modos, excepto los de entretenimiento, se puede establecer condiciones atmosféricas variables, tales como viento, hora del día y turbulencias. También se puede definir un valor que establece el factor de fiabilidad de su avión, el cual determina la frecuencia con la que van a aparecer los problemas. Así mismo, se puede empezar o reanudar el vuelo a partir de situaciones interesantes que hayan sido grabadas previamente, incluso se pueden establecer situaciones de prueba, y grabarlas mientras usted las ejecuta, para luego ser reproducidas más tarde.

El Simulador de Vuelo reproduce una avioneta monomotor de la clase Cessna 182, un reactor tipo Business de la clase Gates Learjet 25G, y un velero planeador clase Schweizer 2-32. La Cessna 182 es ideal para el entrenamiento de pilotos, porque tiene buenas características ascensionales, y velocidad suficiente como para mantener al piloto ocupado, especialmente en la aproximación. La simulación de este avión está diseñada para proporcionar el máximo realismo, y dar la sensación de estar volando en una situación auténtica. También encontrará la simulación en un avión jet y en un avión velero, con lo cual se cubre casi todo el campo de la aviación.

Pero con Flight Simulator también conseguirá diseñar su propío avión, incluyéndose un avión experimental de



Detalle del puente. (VGA)

hélice, al cual se le pueden cambiar muchas de sus características.

Pero si lo que usted desea es sólo divertirse, tiene a su disposición varios programas para ello, como son "Vuelo en formación", "Fumigar el campo", "Vuelo en compañía" y "El As de la I Guerra Mundial", el clásico juego de combate aéreo que tiene lugar con aviones biplanos.

El Simulador consta de dos discos de 5 1/4 que colocaremos siguiendo las instrucciones de una gran cantidad de menús que nos ofrecen numerosas opciones, entre ellas cabe destacar la utilización de Ratón y Joystick. También creo necesario utilizar en principio la opción Demo que se nos ofrece y que va a mostramos diversas facetas del Simulador, como el acceso a diferentes aeropuetos, el despegue, la forma de diseñar nuestros propios modelos de avión (en donde podemos hasta elegir los colores), etc.

Una vez llegamos a la pantalla principal nos encontramos con la imperiosa necesidad de aprendemos un total de 38 indicadores, que forman el Tablero de Instrumentos y Sistemas de Radio, todos ellos divididos en seis secciones: grupo de instrumentos normalizados, otros instrumentos e indicadores, radios, indicadores de los controles de posición, testigos de tablero, intrumentos indicadores de cabina. Claro está que esta tarea nos llevará nuestro tiempo, pero es imprescindible para iniciarnos en el vuelo.

Una ventana con vistas tridimensionales nos presentará el paisaje que se divisa desde nuestra cabina, contando, en la parte superior de esta pantalla de visualización del paisaje, con la presentación de diversas opciones que se utilizan para el control de la simulación (entre ellas usted podrá elegir si quiere ver su propio aparato en el aire u otra perspectiva diferente).

El control del aparato se realiza, si elige la opción Teclado, mediante el bloque numérico del teclado de su ordenador y las teclas de función.

Para terminar sólo indicar que en caso de estrellarse, la pantalla 3D parecerá una luna de cristal quebrada, y el mensaje "crash" o "splash" nos indicará si el choque ha sido con un sólido o en el agua. Pero no tema, usted seguirá vivito y coleando, su avión se reparará en un santiamén y todo volverá a estar preparado para empezar en unos instantes.

Como nota distintiva respecto a otros programas de este tipo, podemos decir que Flight Simulator incluye un magnífico manual en castellano.

Angel Cascante



VERSION COMENTADA: PC

Un magnífico simulador de vuelo, veloz, con gráficos muy definidos y un completo manual. Sensacional.

OTRAS VERSIONES:

Sólo PC.

Creador:

MICROSOFT

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Muy completo.

Lo peor:

El sonido.



Sonido: 7
Gráficos: 10
Adicción: 9



Curioso caballero...

La conocida empresa francesa, Ubi Soft, nos presenta en esta ocasión su última creación para 8 bits, una aventura en la que desempeñaremos el papel de un intrépido caballero en busca de su amada princesa. (¿No os suena de algo?...), que fue realizada con anterioridad en las máquinas de 16 bits.

Twin Lord es un arcade de desarrollo horizontal, o lo que es lo mismo, una de esas pseudo-aventuras con scroll derecha-izquierda, un mapeado inmenso y un montón de enemigos a los que destruir. La verdad es que no debemos dejarnos llevar por las apariencias, porque como bien dice el refrán, "las apariencias engañan". Podríamos decir que esta sabia frase es la esencia de este comentario, ya que detrás de unos gráficos monocromos (realizados en "mode 1"), unos efectos sonoros normalitos y un desarrollo que nos recuerda a otras creaciones similares, se esconde uno de los juegos más divertidos a los que últimamente hemos tenido la ocasión de jugar.

En Twin Lord controlamos a un personaje de reducidas dimensiones al que tenemos que ayudar a sortear los innumerables peligros que acechan a lo largo de todo el recorrido. Podemos andar hacia ambos lados, saltar con el impulso que deseemos y disparar esferas mágicas, que al igual que cualquier objeto lanzado, describen una trayectoria parabólica y tienen un número limitado.

Entre nuestros enemigos se encuentran seres de todo tipo, desde pájaros, que nos dificultan los saltos, hasta

ORDENADOR Z

DISPAR

TU IMAGIN





POR SOLO
29.900 Pts.
IVA INCLUIDO

PARA QUE ENTRES EN ACCION TE REGALAMOS:
- 12 FANTASTICOS JUEGOS.
- PISTOLA ELECTRONICA.
- JOYSTICK.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

La versión de Amstrad CPC conserva toda la fuerza, el carácter y la adicción que su predecesora, la versión de Amiga. Representa un verdadero reto, y estamos seguros se convertirá en uno de esos juegos que os costará dejar. Muy bueno.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, ST, Amstrad CPC

Creador:

UBI SOFTWARE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La adicción

Lo peor:

Algo austero



Gráficos	7
Sonido:	7
Adicción:	8

ogros que nos impiden el paso y serpientes que nos obligan a saltar o elegir otro camino. Nuestra misión es simple, avanzar lo más posible, o dicho de otro modo, lograr completar el juego llegando al final del mapa.

Nuestra opinión

Twin Lord es un juego francamente adictivo, del que podemos estar seguros logrará "enganchar" a más de uno. Los gráficos están realizados en "modo 1" como decíamos anteriormente. Están muy bien definidos y se adaptan al concepto e idea del juego. El sonido es bueno, desde la banda sonora del principio hasta los propios efectos sonoros durante la partida.

El movimiento es rápido, quizá se eche de menos un poco más de suavidad en lo que a este punto se refiere, y sobre todo, en el scroll, de carácter en carácter, que podría haber sido mejorado notablemente.

En cuanto a la adicción, lo único que os podemos decir es que a nosotros nos ha parecido muy divertido, en serio, probadlo y nos daréis la razón.

Twin Lord nos sumerge de lleno en la aventura y nos obliga a jugar una y otra partida, convirtiéndose para quien lo juega, en un verdadero reto.

Quizá algo que se le pueda echar en cara, además de la dificultad, sea el echo de que cuando nos quitan una vida, nos sitúen al principio del nivel, sin respetar lo que habíamos avanzado.

En definitiva, un juego divertido que sin estar basado en una película, máquina arcade o alguna cosa similar, gustará a quien se atreva a jugar con él.

César Valencia Perelló.



Lanzando piedras a los enemigos.

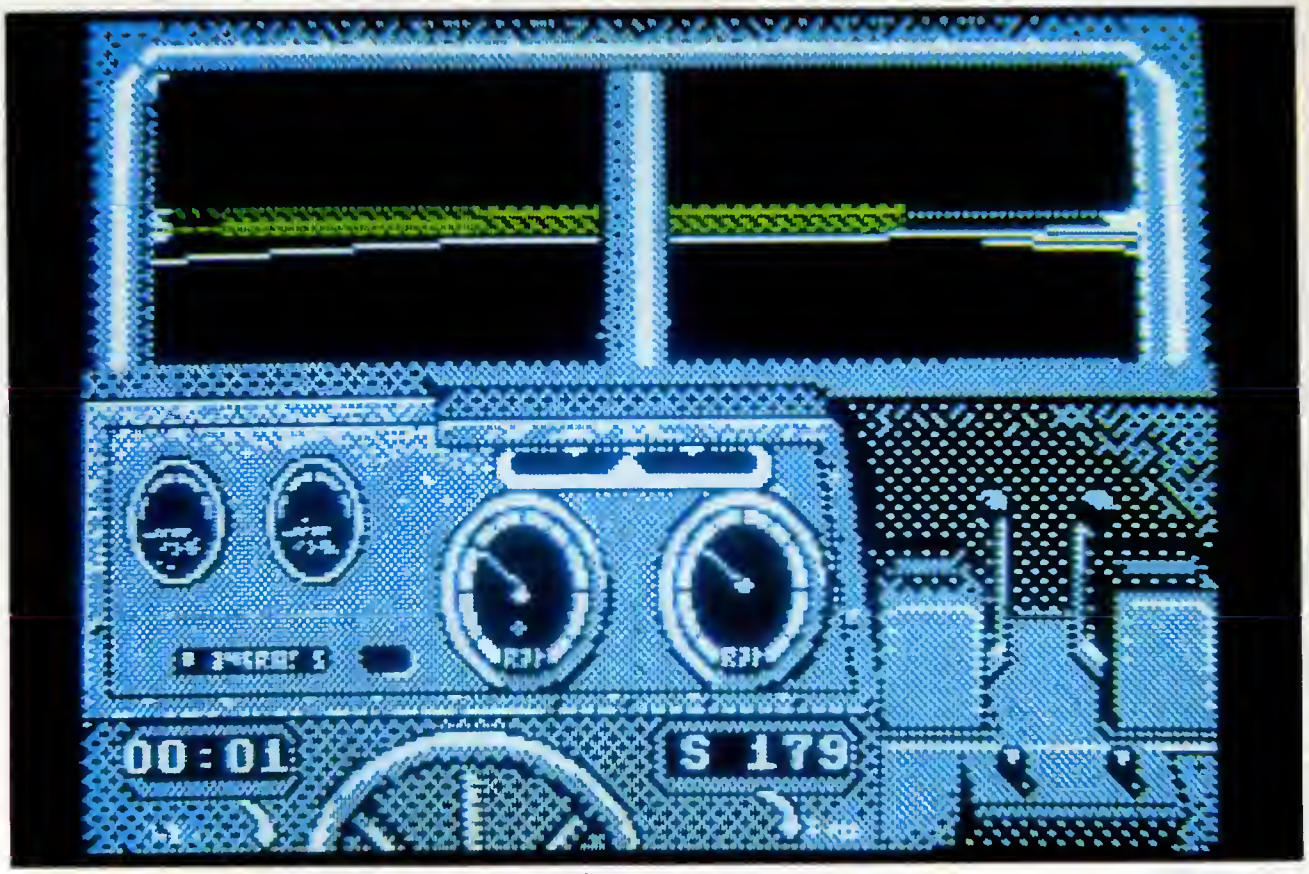
S P E C T R U M + 2

ARA

NACION



AMSTRAD ESPAÑA,S.A. MADRID Ronda de Valdecarrizo, s/n. Tres Cantos 28760 COLMENAR VIEJO (Madrid). Tel.(91) 807 53 00. Fax (91) 807 52 50 BARCELONA Provenza, 295.- 08037 Barcelona. Tel. (93) 459 42 42.



Los gráficos de la versión Amstrad CPC son iguales a los de Spectrum.

GUNBOAT

Ahora las de 8 bits...

Gunboat, de la prestigiosa firma americana Accolade, apareció en nuestro mercado hace unos meses para las versiones de 16 bits, pues bien, ahora, y para que no haya nadie descontento, aparece para las de 8 bits.

Contamos con varias opciones de juego, que nos permiten situarnos en la cabina del artillero, disparando sin piedad a cualquier cosa que se mueva, hasta ocupar el puesto de oficial de mando, conduciendo el barco a nuestro antojo.

La simulación es verdaderamente real, y al contrario de lo que pudiesen pensar todos aquellos usuarios que dudaban de las posibilidades de los maravillosos CPC, la acción durante el juego se ha desarrollado con una velocidad increíble, sin tener nada que envidiar a sus versiones gemelas en 16 bits, una auténtica pasada, aunque la única lástima es que a un juego de estas características, con un desarrollo tan adictivo y bien realizado, se le haya imprimido una dificultad tan alta, tanto durante la partida como en el propio control y manejo de todas las posibilidades de nuestra nave.

Como decíamos la vez anterior, si lo que queréis es vivir momentos tan reales como la vida misma a bordo de un barco de guerra surcando las enfurecidas aguas de un rio plagado de enemigos, no lo dudéis, Gunboat es vuestro juego.

Gunboat es un gran juego que hará que pasemos las horas muertas enfrente de nuestro monitor en busca de ese barco enemigo que se esconde o intentando bombardear la última base de repuestos enemiga.

En definitiva, Gunboat, además de sumergirnos de lleno en su ambiente gracias a su gran acabado, es un juego muy, pero que muy bueno.

César Valencia Perelló.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

La versión de Amstrad CPC no difiere absolutamente en nada de la de PC VGA, si acaso, en el color, pero lo fundamental, movimiento, gráficos, adicción, etc..., se ha sabido respetar. Perfecto.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC, Amstrad CPC

Creador:

ACCOLADE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Muy rápido

Lo peor:

Monocromo



Gráficos: 7
Sonido: 7
Adicción: 7

MIND GAMES

3 JUEGOS DE ESTRATEGIA

3 SIMULACIONES DE GUERRA



AUSTERLITZ

La fecha es el 2 de diciembre de 1805 El lugar es a unas pocas millas al este de Brunn en la provincia de Moldavia Las fuerzas del ejército austro ruso están extendidas a lo largo de las áridas alturas de Pratzen Frente a ellas entre Santon Hill y el Rio Bosenitz está el Gran Ejercito de Napoleon Utilizando un sistema unico de desarrollo AUSTERLIZT te da la oportunidad de revivir esa batalla El campo de batalla esta representado en pantalla con gráficos increibles 3D Puedes observar tus tropas como se mueven y se abren camino a través del terreno Vive los problemas con los que se enfrentaron Napoleon y el Zar ruso Alejandro aquel frio dia de invierno

(Versiones AMIGA ST)

WATERLOO

Despues de su escape de Elba, Napoleon volvió a Paris en marzo de 1815 para tomar el poder sobre el Imperio francés Con arrogancia heroica reunio un ejército y trató de derrotar a los Aliados antes de que los ejércitos de Blucher y Wellington pudieran reforzarse El domingo 18 de junio de 1815 estos tres ejércitos se encontraron en el campo belga Fue un dia que ha quedado ensalzado en las páginas de la Historia La BATALLA DE WATERLOO

(Versiones PC AMIGA ST)

CONFLICT EUROPE

Al fin la diplomacia parece estar haciendo disminuir la amenaza de la pesadilla nuclear La balanza de terror que ha atrapado a la Humanidad está perdiendo su poder En CONFLICT EUROPE examinaremos los escenarios What if (Qué ocurriria si) que han dominado los asuntos mundiales en los ultimos cuarenta años La simulacion examina el balance existente entre fuerzas nucleares y convencionales entre la OTAN y el Pacto de Varsovia Permitiendo el examen total de las consecuencias de un conflicto europeo CONFLICT EUROPE indica las razones por las que la pesadilla nuclear nunca debe hacerse realidad

(Versiones PC AMIGA, ST)

SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza de los Martires, 10
28034 MADRID
Tel 735 01 02
Fax 735 06 95

MIRRORSOFT LTD



ATF II

Un simulador atípico

Dentro de la actual crisis de ideas que sufre el sector lúdico del software, cualquier idea es válida para lanzar un nuevo programa que aporte un soplo de aire fresco, anunciándolo como un vendaval de conceptos originales. Curiosamente este ATF II no nos es presentado como si se tratara de un derroche de originalidad cuando tiene bastante más innovaciones que muchos otros juegos que presumen de ser originales. Si sigues leyendo, sabrás cuales son esas innovaciones y muchas otras cosas más.

ATF son las siglas de Advanced Tactical Fighter (Caza Estratégico Avanzado), un proyecto estadounidense para renovar sus fuerzas aéreas de la Marina y la USAF, y no es esta la primera vez que se usa para un juego de ordenador. Además del ATF, primera versión de éste que nos ocupa ahora, se publicó no hace mucho el F-29 Retaliator, también basado en el mencionado avión. Más adelante habrá tiempo para las comparaciones, que sentarán las numerosas diferencias entre uno y otro juego. Pero ahora centrémonos en el juego propiamente dicho.

Lo primero que conviene aclarar es que ATF II no se ha concebido como un simulador. Por el contrario, el juego se asemeja más a un arcade, y más en concreto al célebre AFTER BURNER, si bien el primero tiene bastante más controles para hacer más completo y variado el desarrollo del juego.

Pero ATF II no es sólo un arcade, sino que incorpora algo de estrategia (en opinión de los creadores es uno de sus puntos fuertes, pero personalmente no creo que tenga muchos elementos de este tipo), las posibilidades que ofrece un simulador y una técnica de presentación en pantalla que mezcla los sprites de cualquier arcade con algunos sólidos vectoriales y una representación del terreno muy futurista y atractiva, aunque algo irreal.

Nuestra misión no está muy clara en los manuales y, tras una larga serie de pruebas y vicisitudes, llegué a la conclusión de que debemos limitarnos a permanecer vivos el máximo tiempo posible destruyendo todos los enemigos que seamos capaces, merodeando por el mapa.

Hablando de mapas, ATF II incorpora la nada despreciable cifra de ocho

mapas distintos, todos ellos representaciones de nuestra geografía mundial. Podemos escoger entre un mapamundi, América del Norte, Europa Occidental, Australia, y otros, además de dar la opción de determinar aleatoriamente en cuál queremos jugar. Para los enfervorizados, justicieros, y otras especies que piensan en cómo solucionar los problemas de la nación o del mundo entero, está dedicado un mapa que recoge el famoso Golfo Pérsico. Durante el juego, el mapa que hayamos escogido presenta el efecto WRAP-AROUND, que en cristiano significa que si llegas al borde del mapa por un lado, apareces por el otro. Poco realista pero muy efectivo para no tener que preocuparnos de dar la vuelta si nos hemos salido.

El menú principal nos ofrece la posibilidad de controlar el sonido, escoger a un tripulante específico para la aeronave (en realidad es una selección del nivel de dificultad), ver una demo, cargar o salvar las máximas puntuaciones, escoger el mapa, conocer a los programadores o comenzar el juego. Al comenzar a jugar aparece una pantalla que nos informa del estado de los dos bandos en materia de aeropuertos, tanques, barcos, centrales de comunicación, factorías, reservas de combustible, submarinos y artillería, junto con un indicador del equilibrio global.

La siguiente pantalla nos muestra el mapa con todos los puntos aliados y enemigos, junto con la posición inicial de nuestro ATF y la topografía del terreno. Mientras, en la pantalla inferior se nos irá informando de los puntos enemigos localizados, los cuales serán nuestros más inmediatos objetivos.

La última pantalla que nos separa del despegue es la que nos va a permitir cargar nuestro avión con combustible y armas. Tenemos un peso máximo que respetar (el ordenador se encargará de que lo hagamos) y cuatro posibles equipamientos: fuel, munición para el cañón, misiles aire-aire AMRAAM y misiles aire-tierra MAVERICK.

Y llega el momento de emprender el vuelo. Nuestro avión dispone de tantos indicadores y controles que hacer volar este monstruo es como hacer la declaración de la renta sin asesores financieros (bueno, tampoco hay que exagerar). En la zona de visión tenemos el omnipresente Heads Up Display, con dos líneas verticales, una horizontal y una serie de datos dispersos. Tendremos información de los puntos que llevamos, del récord actual, de las naves que nos quedan (tenemos tres, en el más puro estilo arcade), del arma que tengamos seleccionada, así que de las reservas que de ésta nos queda, de la dirección en que se encuentra el objetivo seleccionado, de la distancia que resta hasta él y, mediante las tres líneas y sus correspondientes pares de punteros, del empuje suministrado al motor y, por tanto, de su aceleración, de la velocidad, de la altura sobre el nivel del mar, de la altura sobre el suelo (no siempre coincidirán, debido a las ondulaciones que hay en la zona terrestre), de nuestra dirección y de la dirección que debemos tomar para dirigirnos hacia el objetivo. Casi nada.

Pues todo esto es sólo en la parte superior. En la inferior tenemos la alerta de misiles SAM o AAM, los LEDS del tren de aterrizaje, aterrizaje automático, sistema de seguimiento del terreno y empuje vectorizado, los selectores de armas, el fuel restante, el empuje suministrado, la pantalla de comunicación y tres pantallas MFD (MultiFunction Display) en las que podemos seleccionar una serie de presentaciones visuales que nos dirán mucho acerca de nuestra situación en el juego.



Situación del frente. (Amiga)

El ATF tiene un ordenador de a bordo que controla, entre otras muchas cosas, el estado del avión, sus variables (altitud, dirección, fuel, etc.) y lo que más nos interesa ahora mismo, una base de datos con todos los objetivos aliados y enemigos conocidos.

Hasta Base de Datos lleva...

En un principio esta base de datos contiene información de sólo dos posiciones enemigas, y paulatinamente irá incorporando otras nuevas. Estas posiciones u objetivos están divididos en categorías y bandos. Las categorías indican el tipo de objetivo (barcos, tanques, aeropuertos, factorías y otros muchos que ya enumeré anteriormente, en la descripción de la pantalla de potenciales), mientras que el bando, representado por un azul celeste para los aliados y un rojo brillante para los enemigos, nos dice si tenemos que destruirlo o no. La pantalla del MFD para controlar la base de datos nos permite escoger entre un bando u otro, seleccionar la categoría, buscar el objetivo más cercano, el último detectado, y pasar a través de todos los blancos disponibles de una categoría. No hay que pensar que los puntos aliados están de adorno, porque la localización de los aeropuertos nos permite encontrar uno para aterrizar. A pesar de mis variadas tentativas, no he sido capaz de conseguir aterrizar, debido probablemente a "problemas técnicos". Aclaro que el aterrizaje se hace siempre de forma automática activando la función AL, es decir, que si no he aterrizado no se debe a que no sea capaz de posar un avión en tierra, sino a ciertas dificultades que pueden ser la presencia de aviones enemigos, daños en el tren de aterrizaje.



En la pista de despegue. (VGA)

De todos los enemigos mencionados, ni los tanques, ni los barcos, ni ninguna instalación terrestre nos atacará, siendo sólo los aviones y los misiles los que pueden acabar con nosotros. Respecto a estos últimos, tenemos una tecla que permite cegar los misiles y desviarlos,

TRUCOS

Un ingenuo y efectivo truco es el siguiente: selecciona todas las características del menú principal a tu gusto y antes de entrar a jugar, selecciona la demo. Cuando el ordenador haya destruido varios blancos, vuelve al menú principal y comienza a jugar. Lo que se haya destruido en la demo será el punto de partida en la pantalla de balance.



La mejor forma de evitar los misiles es con un "loop". (Amiga)

por lo que en breve plazo nos habituaremos a pulsar esta tecla cada vez que oigamos el aviso sonoro o veamos el indicador correspondiente.

Al término de la misión aparecerá una pantalla con una evaluación de nuestra habilidad, el estado del aparato tras el viajecito y el número de objetivos destruidos de cada categoría. Después de esto, si nos quedan vidas volveremos a pasar por las pantallas de información, conservando la puntuación. Si por el contrario nos defenestraron definitivamente, aparecerá el menú principal.

Y poco más se puede decir del desarrollo del programa en sí mismo. Hagamos ahora un repaso de sus semejanzas y diferencias con F-29 y de la calidad



Selección del nivel de dificultad.

del programa.

F-29, más realista

Comparando uno y otro programa, salta a la vista que F-29 está concebido como un simulador en el estricto sentido de la palabra. Sus gráficos, su desarrollo y su complejidad son literalmente opuestos a los de ATF II, que pretende una mayor diversión con unos gráficos más coloristas y un desarrollo menos complicado. Son conceptos distintos de juego, lo que hace que no sea posible decir cuál de los dos es mejor. Lo que sí es posible decir es cómo es este ATF II.

Lo peor, el manual

Los gráficos son muy buenos en la presentación y, cuando menos, adecuados en el desarrollo de la simulación en sí. La calidad de todos los gráficos del juego no se basa tanto en un esmerado diseño como en una animación muy buena en los personajes de adorno y una elevada cantidad de detalles. En cuanto a los sprites, son normales y me reitero en lo dicho anteriormente sobre que se parecen a los de un arcade típico. Los sólidos son un tanto pequeños pero tampoco son excesivamente simples, aunque los simuladores de vuelo existentes actualmente le superan con creces.

El sonido consta de una música de presentación (que puede sonar durante el juego, si así lo queremos) y unos efectos de sonido un tanto pobres en algunas ocasiones. Del desarrollo se puede decir que puede llegar a hacerse monótono, pero sólo en el caso de que llevemos mucho tiempo jugando. El desarrollo suele tener gran influencia en la adicción, que es en esta ocasión alta, aunque no tanto como para crear disputas familiares (¡A ver si dejas el ordenador, que se te enfría la comida!). Bien mirado es un punto a favor para el juego.

Hasta aquí nada que objetar a un juego bien acabado y con muchos detalles. Pero el manual, que teóricamente debería explicarnos todas las acciones posibles junto con la forma de ejecutarlas, se limita a hablar de lo primero. Continuas referencias a teclas por la función que tienen sin decir explícitamente cuáles son y omisiones en la descripción de la selección de objetivos hacen que las primeras partidas (o quizá no sólo las primeras) nos dediquemos a destruir objetivos propios, a ser alcanzados por los misiles SAM o a perdernos sin saber qué hacer. Como ejemplo, citar que la única referencia al modo de control que hay en el manual es, literalmente, "En las versiones ST y Amiga todo el panel de funciones puede controlarse utilizando el ratón.", y que, por supuesto, en ningún sitio aparece algo tan elemental como es una lista con las teclas que se pueden usar. De hecho, llega un momento en que se descubre por casualidad que, curiosamente, también podemos utilizar el teclado para jugar. Y luego se intenta evitar la piratería con argumentos como que un programa pirata no lleva instrucciones. Un cero rotundo en este punto.

También hay otros puntos negativos, que debían haberse subsanado. Cuando un juego lleva una hojita marrón con una tabla de números en color negro, uno espera que esté permitido hacer una copia de seguridad o instalarlo en el disco duro. Pues no. Personalmente aplaudo la medida de proteger con claves de acceso los juegos, pero precisamente este sistema de protección debe servir para asegurar a los usuarios legales que no van a quedarse sin juego por un descuido tonto, como apagar el ordenador cuando éste está leyendo del disco. Esta doble protección es una medida absurda, porque quien sea capaz de saltarse la protección del disco no tendrá mayores problemas en anular la petición del código de seguridad, y viceversa. Otro cero aquí para los responsables.

El último defecto que le he encontrado al juego ha sido la no existencia de un indicador de daños. Los continuos ataques de los aviones enemigos nos alcanzan en numerosas ocasiones, sin dejarnos saber las probabilidades que tenemos de averiar nuestro ATF hasta que un mensaje en la pantalla de comunicación nos confirma la avería.

Pese a todos estos defectos, es justo reconocer que ATF II es un buen juego con un gran acabado y la ventaja de aportar algo nuevo de verdad a las estanterías de los comercios de informática.

VERSION COMENTADA: AMIGA

A pesar de un manual desastroso y de unas protecciones excesivas, muestra del miedo que hay todavía en nuestro país a la piratería, ATF II es un muy buen juego, que aunque no se sale de lo que se puede encontrar actualmente en cuanto a calidad, sí que merece una elevada nota dentro de ello.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari y PC.

Creador:

DIGITAL INTEGRATION

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Un gran acabado y bastante originalidad.

Lo peor:

El manual, casi totalmente inútil, y la protección, excesiva.



Gráficos: 8
Sonido: 7
Adicción: 8





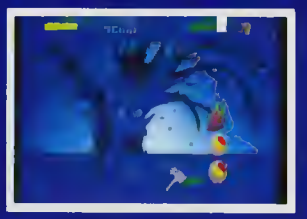
















ESTOS PROGRAMAS SON COMPATIBLES CON EL DISPOSITIVO INTERSOUND-MDO (PC)

SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95



Un mago con problemas

Cuando por estas fechas todos pensamos en unos barbudos monarcas montados en camellos y guiados entre las dunas por una estrella en el cielo, Loriciel nos propone aprovechar la estrella poniéndole un palito, llevándosela al interior de una biblioteca embrujada y dándosela a un mago con pinta de genio despistado.

He aquí que un mago (mejor dicho, otro mago) se asoma a la pantalla del Amiga, del Atari y del CPC, con el fin de intentar que le acompañes por una concurrida biblioteca en la que encontrarás de todo menos tranquilidad.

Esta biblioteca, qué tiene estructura de pasillo por el que nunca podrás retroceder, está habitada por una variada fauna de animales y ectoplasmas. Entre los primeros sólo podrás encontrar a un anfibio anuro de la familia de los ránidos (sonoro circunloquio de la palabra rana), mientras que de los segundos vas a ver de todo, desde cuchillos que se lanzan solos hasta caras evanescentes, pasando por fuegos verdes que surgen del suelo y libros que al abrirse tras caer al suelo se convierten en un pozo sin fondo.

Quizá sea mejor que cuente que ha sucedido para llegar a esta situación. Imagínate que estás jugando al ordenador cuando recibes un paquete con una carta en la que se te informa que has heredado de un antipático tío al que siempre odiaste. Tras abrir el paquete descubres una caja similar a la que utilizaban los antiguos magos ambulantes. Aunque intentas abrirla, se encuentra cerrada con llave, así que, picado por la curiosidad, miras por el ojo de la cerradura. "Juraría que no le eché ginebra a la leche", piensas retirando el ojo (tuyo) del ojo (de la cerradura). Y es que no es usual encontrarse una biblioteca dentro de una caja.

Decidido a confirmar tu estado de locura (y de embriaguez), rompes la cerradura de la caja y encuentras dentro una solitaria hoja de papel. Evidentemente, la cerradura tiene un poderoso efecto de aumento. Tras desdoblar la hoja, lees una enigmática frase que dice: "Querido sobrino, te será difícil reconstruir la fórmula que te permita regresar rico al mundo, pero si fallas, pagarás un castigo como los demás...". Ahora está mucho más claro. El caso es

que en la hoja hay unas cositas brillantes que comienzan a elevarse lentamente, rodeándote. ¡Oh, Oh!

Un repentino fogonazo y te encuentras a la entrada de una gigantesca biblioteca, vestido con unas poco discretas prendas que te hacen parecer un mago. Recuerdas la frase y empiezas a tomar consciencia de la que te ha caído. Deseándole a tu tío que acabe en un caluroso lugar lleno de hombrecillos con cola y cuernos, te preparas para buscar la salida. A disfrutar de la lectura.

• *Una biblioteca muy concurrida*

Se podría decir que una misteriosa voz te cuenta que debes encontrar todos los objetos que forman parte del conjuro final que te permitirá salir de la biblioteca. Se podría decir también que esta voz te explica que debes recoger todos los libros que aparezcan flotando junto a las estanterías, que debes encontrar también un pergamino que te permitirá entender el hechizo final, que tendrás que escoger una sola carta entre varias posibles cuando llegues al final y que debes decir la fórmula para acabar esta pesadilla. Se podría decir también que la voz te chivó la combinación ganadora del próximo sorteo de la primitiva, y sería tan cierto como lo anterior, porque si sabes todo eso es debido a que viene en las instrucciones. A mí me vas a venir ahora con historias sobre vocecitas.

En las instrucciones se te explica también que todas las cosas verdes que te encuentres te harán daño, y que irán cediendo parte de su color a una representación que de ti hay a la derecha. Cuando tu imagen se vuelva verde, tú te volverás rana. Tampoco se iba a notar mucho la diferencia.

En la biblioteca hay de todo. Hay ranas que saltan hacia ti, hay libros que saltan de las estanterías, hay cuchillos que saltan de las mesas, y hay fuegos verdes que no saltan pero que te harán saltar para esquivarlos.

Cuando logres avanzar lo suficiente por la biblioteca te encontrarás un gracioso engendro que te perseguirá hasta golpearte con un libro. Entonces te verás trasladado a un oscuro lugar donde deberás pelear con un monstruo. Dependiendo de si has cogido suficientes libros durante tu viaje por la biblioteca, podrás transformarte en distintos monstruos que plantarán cara al bichito que te dio la bienvenida. Tras luchar y ganar volverás a la biblioteca a pasear otro poco.

• *Pociones y objetos*

Además de los libros puedes recoger muchas otras cosas, entre las que destacan las pociones por su alto valor vitamínico y los cristales por cambiar el color de las cosas que mires. Dejando por un momento las frases ingeniosas propias de alguien sin imaginación, torno mi semblante serio y explico que todos los cristales y casi todas las pociones nos proporcionan hechizos (dicho de otra forma, ventajas) con los que podremos teletransportarnos, ser inmunes a los objetos verdes, convertir los monstruos en ranas, etc. Hay otro tipo de objetos que, sin ser propiamente hechizos, también nos proporcionaran ventajas. Es el caso de la poción verde que cura el veneno, el cuemo que paraliza los monstruos, el pergamino que reordenará la fórmula, las cajitas que incrementan nuestro nivel de energía...

Y con esto creo que quedan metidos todos los ingredientes en la olla. Vamos a ver ahora si Loriciel hizo un buen guiso.

• *Valoración gastronómica*

El juego, como ya he dado a entender anteriormente, consiste simplemente en avanzar constantemente hacia la derecha a lo largo de un interminable pasillo. Podemos movernos por tres niveles de profundidad, haciendo así más complejo e juego al poder esquivar los ataques mediante los oportunos movimientos sobre la tarima de la biblioteca. Los enemigos y peligros, demasiado abundantes, pueden ser eliminados en ocasiones (es el caso de las ranas), si bien en la mayoría de los casos tendremos que esquivarlos como buenamente podamos. El desarrollo es, por tanto, difícil y un tanto monótono. El hecho es que las preferencias de los usuarios de Amiga van más por los juegos complejos, en los que hay que pensar para resolver el desafío planteado que, como en este caso, por los arcades de precisión, en los que probar una y otra vez hasta que te sabes de memoria todo el "circuito" es la única manera de progresar.

De los gráficos se puede decir que son buenos, con un buen colorido, oscuro aunque sin impedir que veas lo que pasa. Quizá no sea una obra de arte, pero la filosofía del juego impedía que fueran más espectaculares.

El sonido es, sin lugar a dudas, lo mejor del juego, y no se merece menos de un sobresaliente. El único defecto



Una de las pantallas de la biblioteca (Amiga)

que se le podría poner es que, tras jugar mucho tiempo, puede llegar a cansar un poco, pero es indudable que genera una ambientación perfecta.

La calificación de la adicción es un punto polémico, debido a la naturaleza del juego. Personalmente hace ya tiempo que dejaron de atraerme los juegos en los que para avanzar hay que probar una y otra vez de forma inexorable, pero esto es una cuestión de gustos. Lo que sí puedo asegurar es que encuentro el nivel de dificultad algo alto, demasiado quizá.

En consecuencia, del juego se puede decir que la calidad técnica es buena, pero la calificación total depende de quien lo juegue.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Difícil y bien acabado es el resumen de este juego, que no tiene una calificación definida debido a la ya comentada cuestión de gustos. Un arcade del tipo "ensaya y falla si quieres avanzar" es el fondo de esta aventura.

Otras Versiones:

Amstrad CPC (también en CPC+), Amiga y Atari ST.

Creador:

Loriciel.

Distribuidor:

Proein, S.A.

Lo mejor:

El sonido.

Lo peor:

La dificultad.



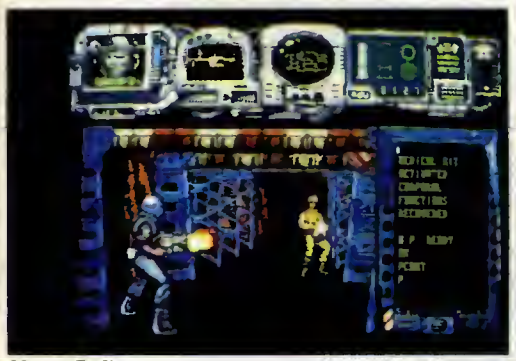
Sonido: 9
Gráficos: 8
Adicción: 6



Super Skweek.



Roguue Trooper.



Narco Police.

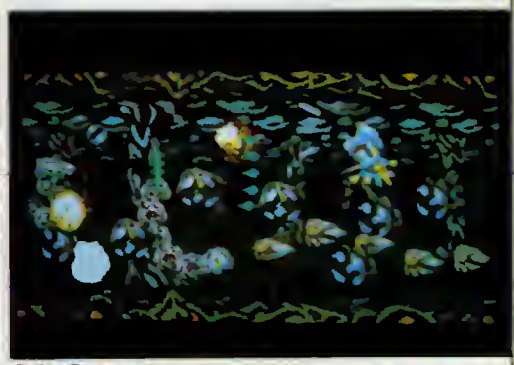
	ENERO (01)	FEBRERO (02)	MARZO (03)		ABRIL (04)	MAYO (05)	JUNIO (06)
1	M	V	V	1	L	Mi	S
2	Mi	S	S	2	M	J	D
3	J	D	D	3	Mi	V	L
4	V	L	L	4	J	S	M
5	S	M	M	5	V	D	Mi
6	D	Mi	Mi	6	S	L	J
7	L	J	J	7	D	M	V
8	M	V	V	8	L	Mi	S
9	Mi	S	S	9	M	J	D
10	J	D	D	10	Mi	V	L
11	V	L	L	11	J	S	M
12	S	M	M	12	V	D	Mi
13	D	Mi	Mi	13	S	L	J
14	L	J	J	14	D	M	V
15	M	V	V	15	L	Mi	S
16	Mi	S	S	16	M	J	D
17	J	D	D	17	Mi	V	L
18	V	L	L	18	J	S	M
19	S	M	M	19	V	D	Mi
20	D	Mi	Mi	20	S	L	J
21	L	J	J	21	D	M	V
22	M	V	V	22	L	Mi	S
23	Mi	S	S	23	M	J	D
24	J	D	D	24	Mi	V	L
25	V	L	L	25	J	S	M
26	S	M	M	26	V	D	Mi
27	D	Mi	Mi	27	S	L	J
28	L	J	J	28	D	M	V
29	M		V	29	L	Mi	S
30	Mi		S	30	M	J	D
31	J		D	31		V	

MEGAOCIO

	JULIO (07)	AGOSTO (08)	SEPTIEMBRE (09)		OCTUBRE (10)	NOVIEMBRE (11)	DICIEMBRE (12)
1	L	J	D	1	M	V	D
2	M	V	L	2	Mi	S	L
3	Mi	S	M	3	J	D	M
4	J	D	Mi	4	V	L	Mi
5	V	L	J	5	S	M	J
6	S	M	V	6	D	Mi	V
7	D	Mi	S	7	L	J	S
8	L	J	D	8	M	V	D
9	M	V	L	9	Mi	S	L
10	Mi	S	M	10	J	D	M
11	J	D	Mi	11	V	L	Mi
12	V	L	J	12	S	M	J
13	S	M	V	13	D	Mi	V
14	D	Mi	S	14	L	J	S
15	L	J	D	15	M	V	D
16	M	V	L	16	Mi	S	L
17	Mi	S	M	17	J	D	M
18	J	D	Mi	18	V	L	Mi
19	V	L	J	19	S	M	J
20	S	M	V	20	D	Mi	V
21	D	Mi	S	21	L	J	S
22	L	J	D	22	M	V	D
23	M	V	L	23	Mi	S	L
24	Mi	S	M	24	J	D	M
25	J	D	Mi	25	V	L	Mi
26	V	L	J	26	S	M	J
27	S	M	V	27	D	Mi	V
28	D	Mi	S	28	L	J	S
28	L	J	D	28	M	V	D
30	M	V	L	30	Mi	S	L
31	Mi	S		31	J		M



Cougar Force.



Saint Dragon.



A.D.S.

1991



¡A por esos traficantes!

Narco Police es el título de la última producción que Dinamic ha lanzado al mercado. El argumento es de lo más interesante que se puede encontrar actualmente, ya que, nosotros, en el papel de cada uno de los miembros de una brigada de narco-policías, deberemos internarnos en el bunker de los traficantes, situado bajo tierra en una isla del pacífico, y acabar con todo el ejército de guerrilleros que lo custodia, logrando así exterminar uno de los mayores focos del narcotráfico.

Narco Police es uno de los más frenéticos y espectaculares arcades que se han programado para un ordenador, su original desarrollo y la espectacularidad de sus gráficos, imágenes, animaciones y demás, a lo largo del juego hacen que nos sumerjamos de lleno en la aventura y la acción.

Al comenzar la partida podemos escoger entre varias opciones: Escoger el armamento, situar a nuestros narco-policías e iniciar la misión.

Durante la partida controlaremos al narco-policía seleccionado, con el objetivo de avanzar a lo largo de los túneles haciendo frente a cualquier guerrillero o grupo de estos que se nos presenten. Podemos seleccionar cualquier otro miembro del comando en cualquier momento, transportándonos a donde está situado el narco-policía en cuestión.

Lógicamenente podremos eliminar con mayor facilidad a nuestros enemigos cuanto más potente sea el arma que hayamos escogido. Contamos en la parte superior de la pantalla con un completo tablero de mandos que nos informará en todo momento del estado de nuestro narco-policía, su energía, brú-



Mapa de operaciones. (Amiga)

jula, equipo médico, tipo y cantidad de munición, nivel, etcétera...

Los efectos especiales, como decíamos anteriormente, son uno de los puntos fuertes del juego, ya que durante toda la partida estarán presentes multitud de impresionantes explosiones, disparos y otros muchos efectos que nos asombrarán.



Las puertas se destruyen fácilmente con misiles.

Quizá algo que se le pueda recalcar a este arrollador Narco-Police sea, además de la excesiva dificultad en el transcurso de la partida, la lentitud con la que se desarrolla la propia acción, siendo esto inexplicable en una versión de Amiga.

Nuestra opinión

Narco-Police es un juego ante todo, espectacular y bien acabado, en el que sin duda alguna, los ingredientes más importantes y que, sin duda, hablan por el resto, son los estéticos.

Los gráficos son de un gran tamaño, con una animación digna de mención y con un acabado soberbio. Tanto las grutas, túneles, marcadores, enemigos y narco-policías cuentan con unos gráficos fantásticos. El sonido es muy bueno, tanto la banda sonora de la introducción como los FX de los gritos, disparos, explosiones. etcétera.

El movimiento. aunque es suave y cuenta con una buena animación, es inexplicablemente lento, y más en la versión de Amiga, esto es sin duda un gran inconveniente que le quita muchos enteros al juego, ya que ni la adicción es la misma ni el desarrollo tan real al no contar con una dinámica de movimiento adecuada.

La originalidad es un punto saldado con creces, es más, es uno de sus aspectos más interesantes y atractivos. En definitiva, Narco-Police cuenta con todos los ingredientes necesarios para llegar a ser uno de los mayores éxitos de la temporada, lo mejor es que lo compruebes por tí mismo.

César Valencia Perelló.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un gran juego que reúne los ingredientes más "explosivos", y nunca mejor dicho, para ser el auténtico bombazo de estas navidades. Tan solo un único inconveniente, resulta un poco lento en las versiones de 16 bit y muy lento en las de 8.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, ST, PC, Amstrad CPC y Spectrum.

Creador:

DINAMIC

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La idea

Lo peor:

Movimiento lento



Gráficos: 9
Sonido: 9
Adicción: 8



Si no tenemos cuidado podemos acabar así. (Amstrad CPC)



La versión de Spectrum tiene menos colorido, pero es más rápida que la de CPC.



Aquí no estará de mas esconderse. (Amiga)

VERSION CPC

La versión CPC es exactamente igual a la de Amiga, guardando distancias por supuesto. Cuenta con unos gráficos soberbios, realizados en "mode 0", y con un desarrollo idéntico a su versión hermana de Amiga. El punto negativo, al igual que ocurre con el Narco-Police de Amiga, es la lentitud del movimiento del personaje principal, de los enemigos...
En general, muy bien para Narco-Police, para Dinamic, y como no, para Iron Byte, que nos ha quitado el amargo sabor de boca que nos dejó con Buggy Ranger.

CLUB AUSER

CPC USER

EL CPC USER 5 INCLUYE:

La colección de software para CPC (464/664/6128) más interesante para los usuarios.

5

1. UTILIDADES

Base de datos.

2. CARGADORES Y TRUCOS

Los mejores cargadores y trucos para tus juegos: Pipemania, Dinamite Dux, Knight Force, etc.

3. TRUCOS

Bounce, Tunel Multicolor, Orden alfabético, etc.

4. NOTICIAS

Toda la actualidad del CPC.

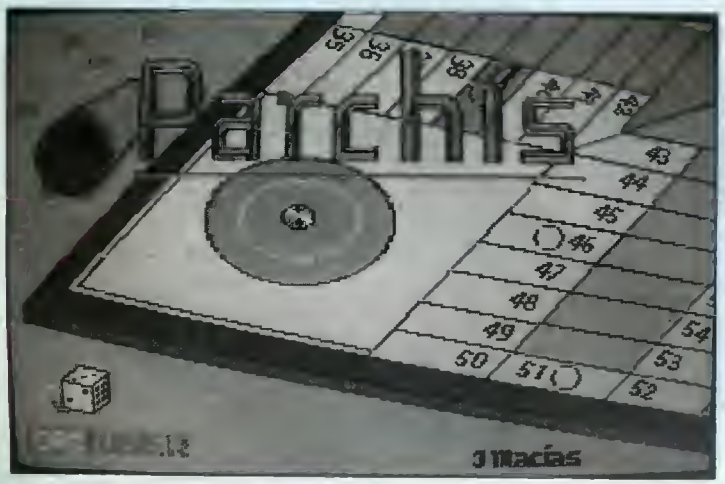
5. JUEGOS

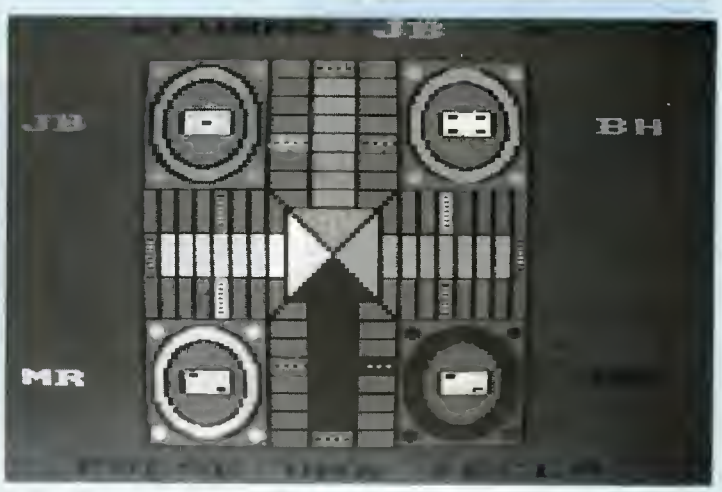
Parchís.
Urggg.

Reserva tu próximo CPC USER.
Más noticias, trucos, utilidades, etc.

¿Se puede pedir más?

Ref.: 594. Sólo 2.500 Ptas. (I.V.A. y gastos de envio incluidos)





CONSOLAS

Enero

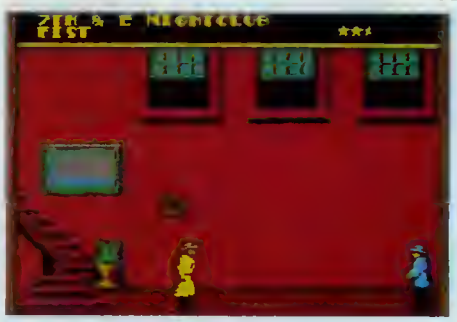
ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO



EL CDTV DE COMMODORE

Así se llama el último lanzamiento de Commodore, CDTV. Una innovadora máquina con una unidad de CD-ROM orientada a Multimedia.

El CDTV utiliza el mismo procesador que el Amiga 500, el 68000 de Motorola, además de los conocidos coprocesadores de apoyo: Fat Agnus, Gary, Paula y Denise. Como nota de especial importancia podemos destacar que es posible conectarlc al CDTV un teclado y una unidad de disco, con lo cual es posible trabajar con él como si de un Amiga 500 se tratase, con la ventaja de disponer de una unidad de CD-ROM. No obstante, en caso de no disponer de teclado, el CDTV viene preparado con un control remoto de 10 teclas.



DICK TRACY

Seguramente lo conoceréis por los comics, por la película o incluso por los videojuegos que se han realizado para los ordenadores, no obstante, ahora lo podréis conocer por el nuevo cartucho de Nintendo. El juego dispone de unos gráficos sensacionales, muy elaborados y con diferentes tipos de misiones y perspectivas de juego. Esperemos que no tarde mucho en salir en nuestro país.

NUEVA CONSOLA NINTENDO

Nintendo nos tiene reservada una sorpresa, se trata de la Super Famicom, la primera consola de Nintendo de dieciséis bits. Esta máquina desarrolla juegos con una calidad muy similar a los juegos de las máquinas arcade, dispone de mejor animación que la Nintendo convencional y posee un potente chip de sonido y de gráficos, alcanzando una gama de hasta 32.768 colores.

Un aspecto que no está claro es si funcionan los cartuchos de la Nintendo normal ¿Hará falta algún periférico externo para proporcionar la compatibilidad? Seguiremos informándoos.



ZELDA II

Por fin, habíamos oído hablar mucho del Zelda II, ese magnífico juego de 7 megas, con pila incluida para guardar las partidas y poder continuar cualquier otro día en la misma posición que lo dejamos. Suponíamos que no iba a estar disponible en Europa, sin embargo ha ocurrido todo lo contrario, Zelda II ya esta disponible en las tiendas y mucho más barato de lo que se esperaba 9.000 pesetas. Apresurate antes de que se agote.



Mejor que en la película

Los ciudadanos de GOTHAM CITY (TM) están ocupados preparando el festival del 200 aniversario de su poblado, pero en realidad no podrán disfrutar de esta celebración, porque el crimen y la violencia gobiernan la ciudad. Una maléfica banda de malhechores, la aterran en esos días, los atracos y robos se multiplican, y es todo un caos. ¿Quién será la persona capaz de salvar a Gotham City?

Nuestro héroe está armado con objetos especiales y poderes acrobáticos. Con ellos puede y debe destruir a los quince tipos de enemigos, y a los cinco jefes de cada fase, lugartenientes del malvado JOKER, con el que tendremos que enfrentarnos si conseguimos librarnos de todos nuestros enemigos. También encontraremos máquinas mortales, diseñadas especialmente para hacernos la vida imposible.

La primera de la fases se desarrolla en la propia ciudad de Gotham, bien por las calles de la ciudad, por los rascacielos. Frente al City Hall tendremos que luchar con los enemigos, para poder al fin encontrar a alguien que es allegado directo del JOKER. Este es nuestro primer enemigo, el Asesino Moth, un aludo enemigo que se ensaña tirándonos bolas de fuego.



La segunda fase es algo mas arriesgada, sólo por el hecho de estar donde estamos, en la factoría Química. Aquí nos han informado que esta ubicado el sistema de inteligencia mecánica de la organización. Para avanzar en esta fase tenemos que sortear, la planta de desechos líquidos, la planta de procesamiento y la planta de energía donde debemos poner especial cuidado con un rayo, ya que nos puede dejar churruscaditos para todo la eternidad, así que andaremos con cuidado, antes de destruir el complejo mecánico. Una vez resuelto este último problema nos dirigimos a la tercera fase.

Los conductos subterráneos

Los conductos uno y dos son una red de alcantarillas que recorren Gotham City. Batman debe encontrar ahora la salida secreta, que esta en la Cueva Subterránea. El agua que fluye por estos conductos genera energía para la Estación Subterránea de la caverna. Cuanto Batman encuentra la salida debe derrotar al Electrocutador, antes de pasar a la fase cuatro, dicho enemigo esta provisto de una fuente de energía de alto voltaje que nos lanza por arriba y por abajo ondas de luz que nos dejarían ciegos en breves instantes, así después nos remataría sin problemas con la ondas voltáicas que dejarían nuestra persona quemada como una cerilla al encenderse.

En la fase cuarta nos encontramos un laboratorio en ruinas, donde anteriormente ha estado el JOKER haciendo de las suyas diversidad de formas de vida nos atacarán, todos ellas raras y deformadas debido a los experimentos de ingeniería genética. La sala de almacenaje que esta situada mas allá del laboratorio, repleta de herramientas y otros equipos, además de conducciones de energía y motores.

Finalmente alcanzamos la planta de Procesamiento Térmico, donde una poderosa llamarada procesa los desechos. En estos momentos Batman puede destruir al jefe de la Alarma Dual-Container y alcanzar el destino final, la Catedral.

Aquí es donde se esconde el maléfico JOKER. Aquí tendremos que ir subiendo hasta el campanario, donde nos aguarda el guardaespaldas del JOKER Firebug, un auténtico guerrero de artes marciales y del juego sucio. Una vez liquidado pero con un gran esfuerzo nos veremos las caras con el JOKER en persona.

Un fabuloso juego que nada tiene que ver con el de ordenador, si cabe es incluso mejor, unos movimientos del todo logrados, así como la música, el decorado y todo en definitiva. Un clásico juego que asegura la adicción de cualquiera que se ponga a los mando de su consola. Genial.

Enrique Sánchez Hilara

Consola:
NINTENDO
Lo mejor:
La variedad de movimientos
Lo peor:
La habilidad que hay que tener.



Gráficos: 8
Sonido: 8
Adicción: 8

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™





CARTUCHOS DE JUEGOS

NINTENDO te ofrece los mejores títulos del mercado, con gráficos de gran resolución e increíbles efectos sonoros. BATMAN, TURTLES, DOUBLE DRAGON 2, TETRIS... son algunos de los éxitos que no debes perderte.

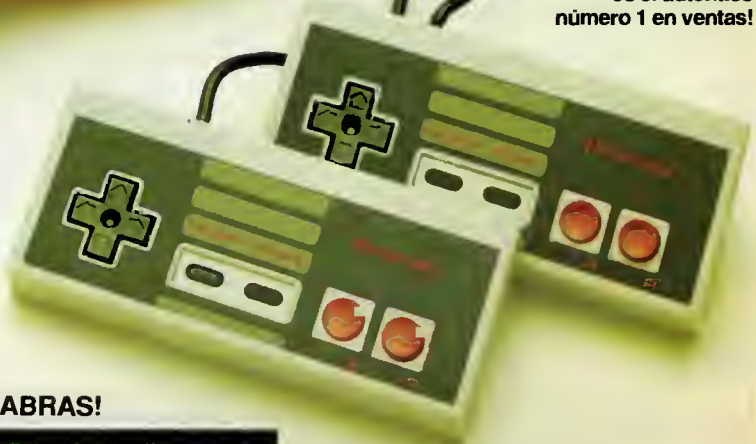
CONSOLA NINTENDO

¡Más de 25 millones de unidades vendidas en los EEUU!. Batiendo récords en todo el mundo gracias a su tecnología avanzada, a la calidad de sus componentes y a su robusto diseño. ¡Descubre por qué NINTENDO es el auténtico número 1 en ventas!



PISTOLA ZAPPER

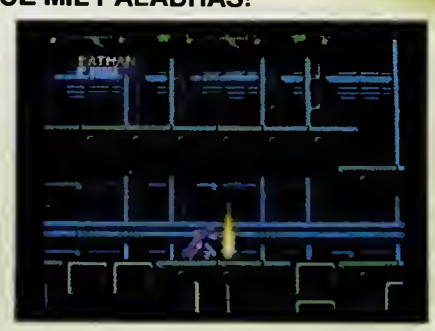
Un instrumento de gran precisión pensado para sacar más partido a tu consola NINTENDO. Completa tu equipo de juego con éste y muchos otros accesorios. ¡Con NINTENDO la diversión no tiene fin!



¡UNA IMAGEN VALE MAS QUE MIL PALABRAS!



DOUBLE DRAGON 2



BATMAN

SPACO, S. A.

Distribuidor exclusivo para España

ANICETO MARINAS, 92, BAJO-28008 MADRID (SPAIN)
TELEFONOS 541 84 70 - 542 71 19 - 541 32 74
FAX 248 24 63

GAME BOY

MARIO LAND

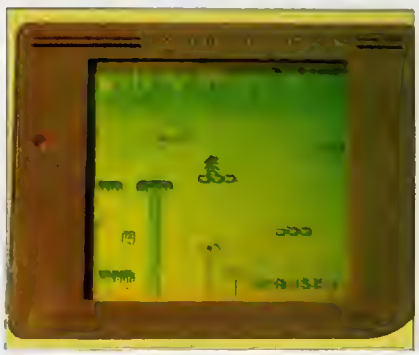
¿Tienes el valor que se necesita para salvar a la princesa del Champiñón?. Hay pensar muy rápido y moverte aún más para conquistar esta meta. La princesa ha sido secuestrada por el diablo de la tribu de "Las Tortugas" y tú, como protagonista de esta historia debes liberarla de las garras del rey de los Koopa antes que el tiempo se agote. No obstante no será fácil, para llegar a la princesa tienes que escalar montañas, cruzar mares y saltar barrancos, tienes que batirte con los soldados de la tribu de las tortugas y además con un brujo que solamente la mente del Rey Koopa puede invocar.

Mario, un agradable personaje creado por Nintendo, aparece esta vez en la GAME BOY para asegurarnos una terrible adicción a cualquiera que se ponga a jugar con este mini-cartucho.



La historia transcurre en el reino del Champiñón. Empezamos en el campo, donde tendremos que ir hacia la derecha sin poder darnos la vuelta en ningún momento, ya qué el tiempo transcurre y es vital para el rescate de nuestra princesa, también debemos recorrer varias fases compuestas de cuatro áreas y esta última termina en un gran castillo, allí podremos descubrir a varios captores de nuestra futura reina, las tuberías nos atajarán bastante camino e incluso en algunos casos nos proporcionan monedas con las que podemos comprar una vida extra.

Gracias al Champiñón del poder nos haremos grandes y podremos lanzar bolas de fuego si cogemos la planta mágica. La estrella del reino nos proporciona un escudo temporal, y nuestros potentes zapatones nos permiten planchar a cualquier enemigo saltándole sobre la cabeza.



La inteligencia es fundamental, ya que existen numerosas trampas y pasarlas que requieren una destreza nada habitual. En muchas ocasiones encontraremos ladrillos ocultos que nos permiten acceder a lugares insospechados. Los bonos podemos conseguirlos llegando al final de cada área con el mayor tiempo posible, cuanto mayor sea éste mayor serán los bonos. Al finalizar las fases tendremos dos opciones, la primera es la mas fácil y es directamente pasar por la puerta que esta ubicada en la parte inferior de la pantalla y otra mas difícil pero mas fructífera, que es la situada en la parte superior de la pantalla. Si conseguimos entrar por esta puerta, dispondremos de un sencillo juego para conseguir más vidas, ser mas grande o simplemente invulnerable.

Al igual que en la consola el juego es muy simple pero adictivo, está realizado inmejorablemente y tiene un scroll limpio pese a lo reducido de la pantalla. Los gráficos de los decorados están del todo cuidados, así como los de Mario. El sonido es digno de alabar lo que le hace más atractivo todavía.

Enrique Sánchez

TRUCOS

- Para conseguir una vida más tenemos que recoger 100 monedas.
- En las primera fase tener mucho ojo con las tuberías, en muchas de ellas hay suficientes monedas como para conseguir vidas extras.
- Se consigue una "continue" más a los 100.000 puntos.
- Cuantos más ladrillos destruyamos mayor será nuestra puntuación.
- Hay ladrillos ocultos, descubrir algunos de ellos son esenciales para la culminación del juego.
- Hay tiempo de sobra, para acabar cada nivel, lo que implica que no debéis aceleraros, y recoger todas las monedas ya que hay ladrillos que encierran más de una.
- En la fase del subsuelo se puede atajar mucho corriendo por encima de los marcadores, sí, sí, por los marcadores. ¡Que cómo se consigue esto!, esa es vuestra misión.
- Para destruir a los tortugas simplemente saltar encima de ellas o dispararlas, pero
- Los peces que vuelan por el océano, no nos harán nada si nos dan cuando suben, pero si nos matarán cuando bajan.
- Recordad que se puede acelerar a Mario tanto en su carrera como en sus saltos, dejando presionado el Botón B durante el juego.
- Cuando nos toque nadar en el océano no perdáis ni un momento o inevitablemente seréis arrastrados por el remolino.
- Recordad que siempre hay Champiñones para conseguir hacernos Super Mario, cuando las cosas están muy difíciles, la clave está en encontrarlos.
- La flor mágica está siempre disponible en las fase de muchos enemigos voladores, encontrarla lo antes posible.
- Y ahora el truco más importante, las cosas están siempre en el mismo sitio, lo que hace que si nos matan, siempre tendremos memorizado el camino hasta ese lugar. De esta forma el juego será más ameno y acabable que no es poco.

Consola:	
GAME BOY	
Lo mejor:	
Todo	
Lo peor:	
No poder jugar de noche.	



Gráficos:	8
Sonido:	8
Adicción:	8

NUEVA CONSOLA GX4000

LA SUPERMAQUINA DE VIDEOJUEGOS







SUPER RAPIDA
CON CARTUCHO DE ACCESO INSTANTANEO

SUPER IMAGEN
MAXIMA DEFINICION

SUPER SONIDO
SONIDO ESTEREO



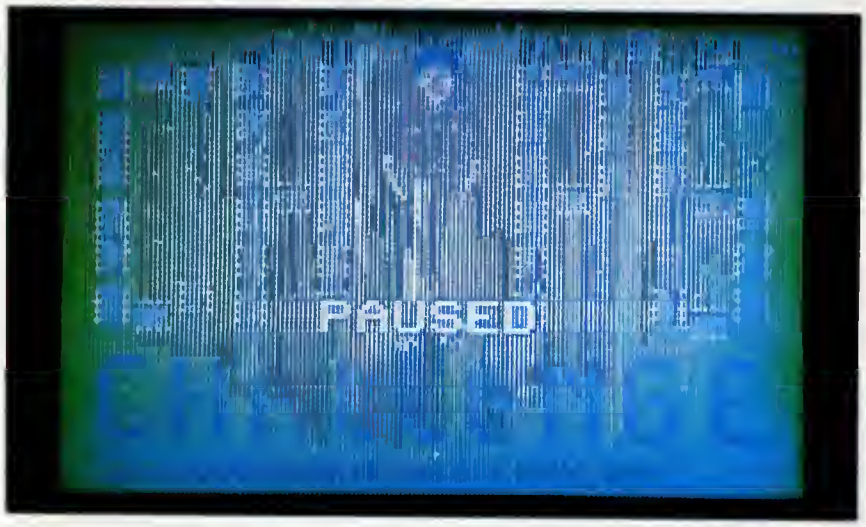




19.900 PTAS
IVA INCLUIDO

AMSTRAD

TIENE LO QUE QUIERES



Un juego de inteligencia

CHIPS CHALLENGE

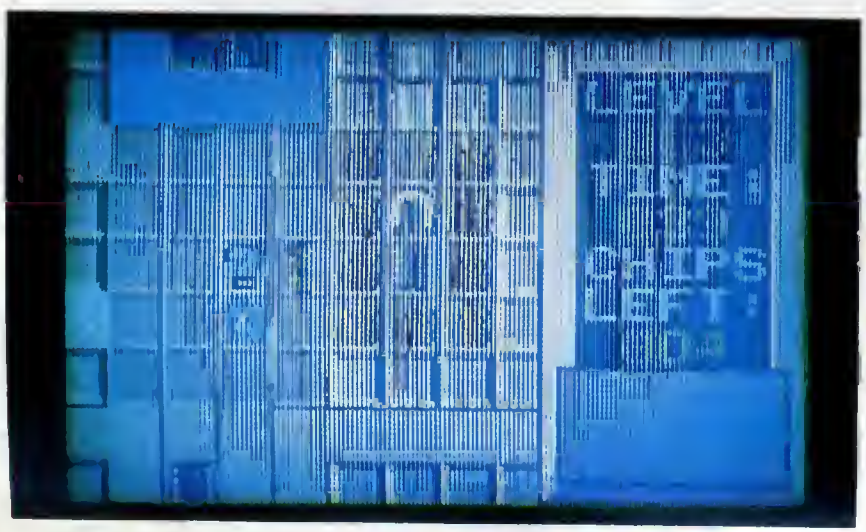
Chips Challenge es un magnífico juego donde vamos a tener que emplear a fondo toda nuestra capacidad de habilidad e inteligencia, si lo que pretendemos es superar cada una de las fases que lo componen. Y esto se debe a que los programadores de este maravilloso juego han sabido poner los problemas donde menos los esperamos.

La misión del juego es sencilla y se desarrolla en un plano con scroll. El cometido es encontrar la salida y para ello debemos coger cada una de las llaves y objetos que encontremos a lo largo del camino. No obstante, no es tan sencillo, encontraremos multitud de obstáculos y enemigos que harán lo posible por que no avancemos y pasemos de nivel.

La técnica a seguir es examinar el plano y la disposición de todos los objetos, debemos de pensar cual es el camino que debemos coger y luego pensar si éste es factible, para ello disponemos de la tecla de pausa, que detendrá el tiempo y nos permitirá elaborar la estrategia que deseemos.

Un factor sumamente atractivo de este videojuego es la posibilidad de obtener una clave cada vez que acabamos cada una de las fases, con lo cual, si otro día deseamos jugar, tan sólo tenemos que introducirla la clave que obtuvimos el último día para empezar en el mismo nivel.

En definitiva, se trata de un videojuego interesante, con buenos gráficos y efectos de sonido, aunque lo más interesante de todo es la dificultad que entraña cada una de las fases según nos adentramos en el juego. Muy interesante.



Consola:
LYNX

Lo mejor:
Muy entretenido.

Lo peor:
Difícil en algunas situaciones.



Gráficos:	7
Sonido:	7
Adicción:	9

ESTA ES TU OPORTUNIDAD

62.400 pts. + IVA



NO INCLUYE MONITOR

ATARI 520 ST^{FM} SERIE ORO

Entro ol mundo de los 16 bits, con el ATARI 520 ST^{FM} SERIE ORO. Ahoro puedes disponer de todo lo potencio del ordenodor más premiodo por lo prenso internocionol especiolizodo, o un precio verdoderomente o tu olconce.

Además, el ATARI 520 ST^{FM} SERIE ORO incluye grotis el POWER PACK, que contiene 20 superjuegos y 6 progromos de diferentes oplicociones.

Tu ATARI 520 ST^{FM} SERIE ORO, todo lo que necesitos poro entror con buen pie en el mundo de los 16 bits.

EL POWER PACK CONTIENE:

- 20 superjuegos, pora que vivos los oventuros más olucinontes.
- MUSIC MAKER, poro componer lo músico que más te gusto.
- NEOCHROME, poro dibujor tus obros de orte.
- FIRST BASIC Y ST BASIC para progromar en el lenguoje más opropiodo.
- 1ST WORD paro procesor textos y escribir muchas historias.
- ORGANISER, progromo que incluye dietorio, fichero de direcciones y hojo de cólculo.

CON EL NUEVO SISTEMA OPERATIVO TOS 1·4

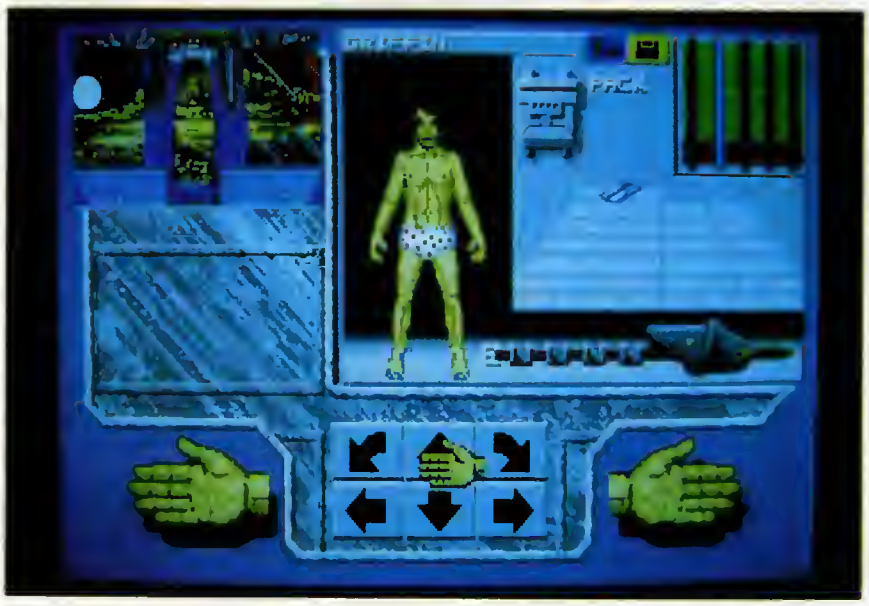
NUMERO UNO COMUNICACION

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11

XENOMORPH



Consejos generales

1 Además de los dispensarios de comida situados por todas partes, se puede encontrar comida gratis en muchos otros sitios.

- Al disparar a los aliens (extraterrestres), asegúrate de que lo haces con la ventana de inventario, ya que matar a los enemigos de esta forma supone menos disparos y es casi imposible fallar.
- Nunca dejes una tarjeta en un autómata.

NIVEL 1

Al principio, lleva todas las tarjetas de chips, y recuerda el orden en el que aparecen y cuántas necesitas de cada una.

- IZQUIERDA... A2 - 4/CP8 - 2/ABT 113 - 1/OMO-Z - 3/CNS 5
- DERECHA... NAV - 2

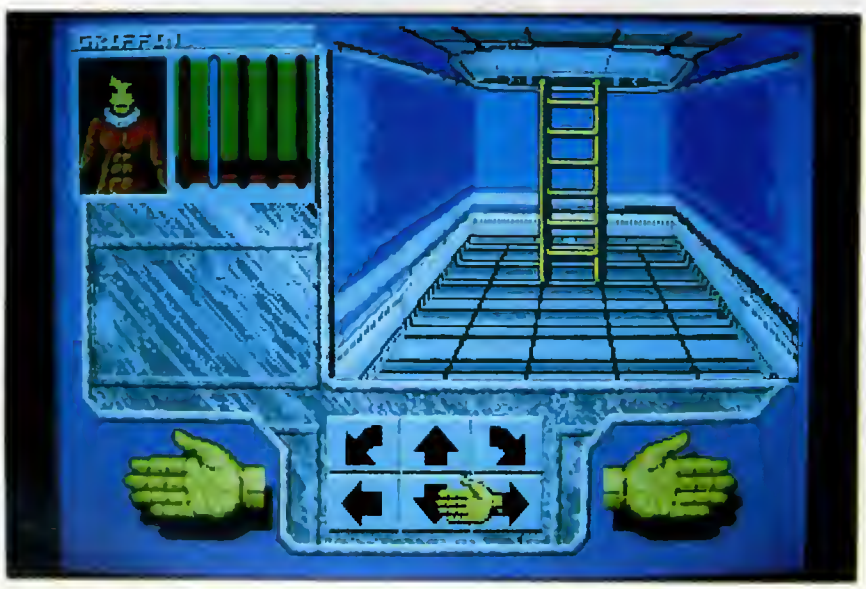
El total de 17 cabrá en tres tarjetas. Cógelas todas y baja un nivel. Aparta todos los chips defectuosos de los funcionales, toma tres tablas vacías y deja el resto. Desplázate al área 1. El AGU (Anti Grav Unit - Unidad antigravitatoria) contiene una tarjeta. Cógela. Ponte la chaqueta y ve al área 2. Coge en el AGU, un casco, un láser, un par de botas, toda la comida y todas las baterías. Sal al nivel 2.

NIVEL 2

Avanza hasta el arma y cárgala. Recoje las dos y prepáralas por si tienes que usarlas. Toma la batería (única) y el amoníaco para el RL (lanzacohetes). Ve a la escalera "G" y baja un nivel. Para preparar el arma, debes poner dentro la carga. Recuerda el consejo de disparar contra cualquier alien con el que te encuentres.

NIVEL 3

Pasa por el área 3, mata al alien y toma todos los chips que necesites. (Hay una unidad recargadora aquí y necesitarás volver en alguna ocasión). Dirígete al área 4 (vigila a los aliens) y saca la tarjeta del AGU. Dirígete al área 5 y toma la batería y el RL ammo, (cerca del área 6). Recoge el rastreador y cárgalo con una batería, (no olvides encender el rastreador). Ve hacia el área 7 y elimina a todos los aliens. Dirígete a la escalera "H" y SALVA tu posición antes de pasar al nivel 4...



SUSCRIBETE AHORA A MEGAOCIO Y...



✔**BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE.....
APELLIDOS.....
DIRECCION.....
CODIGO POSTAL.....**LOCALIDAD**.....
PROVINCIA.....

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.



OPERATION STEALTH

EL AEROPUERTO

Ya estamos en el aeropuerto y totalmente libre. EXAMINA la ranura donde salen las monedas y hallarás una. Compra un periódico USANDO la moneda de la máquina. EXAMINALO para ver qué país es actualmente colega de Santa Paragua por ello necesitarás hacerte un pasaporte falso de esta nacionalidad. Dirígete al lavabo a través de la puerta de la izquierda de la pantalla y métete en una cabina.

MANIPULA el maletín y COGE la pluma y el pasaporte americano. EXAMINA el pasaporte y COGE los dólares que hay dentro. ENCIENDE la calculadora y se abrirá el compartimiento secreto. COGE el pasaporte, elige una nacionalidad adecuada y MUEVE el botón de validación para crearte un pasaporte falso que te tendrás que LLEVAR. Sal del lavabo, toma un par de bocanadas de aire profundas y USA el pasaporte falso con el oficial de aduanas. HABLA con la azafata del mostrador de bienvenida y, entre otras cosas, te dará un telegrama. EXAMINALO. USA el billete de avión con el guardia de seguridad para ir al reclamo de equipajes. Háy dos vestíbulos de reclamo de equipajes, de modo que comprueba en la pantalla cuál es el del vuelo 714. EXAMINA la maleta azul, que debería estar marcada con tu nombre falso, y COGELA. Dirígete de nuevo al lavabo. MANIPULA la maquinilla de afeitar y descubrirás un cable eléctrico. USALO con el toma corrientes y obtendrás un mensaje. TOMA el cable y la maquinilla y sal de los lavabos. USA el pasaporte falso en la aduana. Sal hacia la izquierda de la pantalla, a través de la puerta automática, y espera en la parada de taxis. Llegará un taxi. Ve derecho y tómalo.

EL CENTRO DE LA CIUDAD

USA tu fajo de billetes con el dependiente del banco. Te cambiará en moneda de Santa Paraguan. Aguántate el disgusto y sigue repitiendo esta operación hasta que sólo te queden algunos billetes. Deja el banco y vé a la floristería. USA las monedas y COMPRA un clavel rojo. Dirígete al parque y siéntate en el banco. Tu contacto llegará, pero le dispararán. TOMA la tarjeta de la caja de seguridad y lárgate rápidamente. Vuelve al banco y EXAMINA la tarjeta. USALA con el empleado del banco que abrirá el depósito de cajas de seguridad para tí. USA la llave en la caja cuyo número se corresponda con tu tarjeta. Un par de agentes rusos te capturarán y te llevarán prisionero. Te amordazarán y te dejarán en una cueva. BUSCA por el suelo y encontrarás una pieza de metal que puedes usar para cortar las ligaduras. BUSCA de nuevo por el suelo y encontrarás un pico. COGELO y EXAMINA la pared de roca. Busca la parte donde hay un dibujo y UTILIZA tres veces el pico ahí.

EL SUBMARINO

Usa el botón de la izquierda del ratón para nadar hacia la derecha evitando las rocas. No olvides salir de vez en cuando a la superficie cuando te estés quedando sin oxígeno.

EL HOTEL

En frente del hotel, en la playa, USA las monedas para comprar una pulsera

hinchable y dirígete al hotel. OPRIME el botón del ascensor y selecciona el segundo piso.

Una vez allí, sal del ascensor y sube las escaleras hasta el tercer piso. Gira a la derecha y MANIPULA la puerta. Una vez en la habitación, Julia te apuntará con una pistola. Entonces, como probablemente las cosas no pueden ir peor, los hombres de SPYDER, con Otto (tu doble), te secuestrarán y te llevarán a un paseo por barco. Cuando empiecen a hablar, MANIPULA la pulsera. Los hombres te arrojarán por la borda (atado a un bloque de hormigón, por supuesto). Cuando llegues al lecho del mar, vuelve a MANIPULAR la pulsera y nada hacia Julia teniendo apretado el botón izquierdo del ratón. Libérala. Vuelve a la superficie donde uno de los compañeros de Julia estará esperando en un bote. Te llevará a través de la jungla hasta el cuartel general de la resistencia y, allí, ante el compañero del General Manigua.

EL PALACIO

Sí, parece que no hay forma de que salgas. Es un laberinto. Ve por el laberinto hasta que encuentres la llave. Cógela y dirígete a la salida, aprovechando el cambio de guardia para evitar las puertas. Cuando hayas salido del laberinto llegarás a una puerta ancha.

MANIPULA la puerta y descubrirás un despacho. Entra y MANIPULA el brazo de la estatua. Aparecerá una caja fuerte. USA la cajita de trabajo de tu inventario para abrir la caja de seguridad. MANIPULA el botón on/off de la caja para encenderla. MANIPULA las flechas arriba/abajo hasta que se encienda la primera luz de la caja. MANIPULA el botón de validación de la caja de seguridad. MANIPULA las flechas arriba/abajo hasta que se encienda la segunda luz y MANIPULA de nuevo el botón de validación. Repite para los números tercero y cuarto y después OPERA sobre el botón on/off para apagar la caja. OPERA con el botón de validación sobre la caja fuerte una vez más y se abrirá. TOMA el sobre que hay dentro.



Aquí podemos comprar el clavel.

ESQUI

Hay dos secciones en esto. En la primera, evita las aletas del tiburón hasta que hayas agarrado la otra tabla de esquí. Después evita el resto de tablas que te persiguen.

OTRA ZAMBULLIDA EN EL AGUA

Dirígete hacia la pantalla de las algas y EXAMINALAS todas hasta que encuentres la que tiene algo extraño a su lado. EXAMINALA y encontrarás una cinta elástica. Dirígete a la última pantalla de la derecha, EXAMINA la palmera y URGA en ella. Después aprieta el botón, dirígete a la entrada y MANIPULA la compuerta.

LA BASE SECRETA

USA la pluma en el cierre y USA el reloj en las paredes izquierda y derecha. Ve hacia la parrilla, espera debajo, y después MANIPULALA.

OTRO LABERINTO

Básicamente, es el mismo de antes.

EL SOLDADO

Para fijar la pelota que rueda, MANIPULA el soldado y examina sus zapatos. Aparecerán los galones, y los puedes COJER. Después COJE la toalla y USALA sobre el soldado. USA los galones con él y COJE sus zapatos, ropas y el vaso. Sal de la habitación.

CORREDOR

Dirígete a la salida en la parte inferior izquierda.



Una situación de peligro...

OTRO CORREDOR

Dirígete a la puerta opuesta y entra.

EL ALMACEN

EXAMINAR el tercer cajón arriba a la izquierda, MANIPULALO y EXAMINALO de nuevo. COGE los cordones y USALOS. EXAMINA el cajón de la derecha, MANIPULALO y EXAMINALO de nuevo. COGE los sellos y sal de la habitación.

OTRO CORREDOR

Ve hacia la salida a la derecha.

LA GUIA DEL JUGADOR



Una bella señorita se prepara para "hacernos pagar todos nuestros crímenes".

OTRA VEZ OTRO CORREDOR

Ve a la puerta opuesta.

CUARTO DE GUARDIA

EXAMINA las ropas y COGE el papel que tiene tus órdenes. USA el vaso en el agua de la fuente y URGA en el pupitre desordenado. Finalmente coge el bote salvavidas y sal de la habitación.

OTRO MONTON DE CORREDORES

En el primero, dirígete a la salida en la parte superior de la derecha. En el siguiente, el oficial te pedirá un vaso de agua. Corredor número tres, dirígete a la salida en la parte superior de la derecha. Y en el último dirígete a la salida en la parte superior izquierda y atraviesa la primera puerta a la derecha.

LA SALA DE LOS OFICIALES

Usa el vaso de agua lleno sobre el oficial. Cuando se dé la vuelta COGE el sello y sal a toda velocidad.

¡MAS CORREDORES!

Dirígete a la salida a la derecha en el primero, y después a la salida en la parte inferior derecha en el segundo. Y en el tercero atraviesa la puerta.

CUARTO DE LA GUARDIA

COGE la caja de tinta que está entre la silla y el pupitre desordenado, y USA el sello sobre la hoja de órdenes. Después MANIPULA la cajetilla de cigarrillos. EXAMINA el cigarrillo azul y MANIPULALO. USA el papel de cigarrillos sobre el vaso. Y como por arte de magia, aparecerá una huella digital. Sal de la habitación.



Parece que nuestro contacto ha sufrido un desgraciado accidente.

CORREEEDOREEES...

Más corredores. En el primero dirígete a la salida de la parte superior derecha, y en el segundo USA la huella sobre el cojín de la llave antes de ir hacia la puerta blindada. Hay otro corredor, en el que te debes dirigir a la otra salida de la derecha antes de llegar a la sala del láser.

LA SALA DEL LASER

USA la hoja con las órdenes selladas sobre el buzón y dirígete a las puertas del láser.

EL ULTIMO CORREDOR

Usa el cable eléctrico del enchufe y MANIPULA la maquinilla eléctrica. USA la maquinilla en la papelera y sal derecho. ¡Por fín!.

SALA DE CONTROL

Espera que la maquinilla muestre el mensaje "Explosión, uno, dos..." y rápidamente USA el cigarrillo rojo sobre la computadora. Explotará, a pesar de todo tienes que TRABAJAR con Otto. Cuando John haya peleado con él, USA el disco compacto sobre el lector láser. Dirígete a la puerta de la parte superior izquierda.

EL HELICOPTERO

USA la goma elástica sobre la bomba y tírate al suelo. Cuando aparezca la segunda pantalla, MANIPULA el bote salvavidas.

FIN

Como bien se puede uno imaginar, se trata del final de la aventura, esperamos que lo hayáis pasado bien y no soñéis con un "corredor" sin final.

♦ NARCO POLICE ♦ MULTISPORTS ♦ AVENTURA ESPACIAL ♦

¡SON DE DINAMIC!



SON DINAMITA.

¡SON DE DINAMIC!

Tres grandes lanzamientos de Dinamic ¡que estallarán en tus manos!

¡Acción en 3D! Diseñado para probar tu capacidad de mando y estrategia. Enfréntate a los más peligrosos narcotraficantes del Caribe. Para ello dispones del mejor cuerpo de policía del mundo:

... ¡NARCOPOLICE!

¡Dinamismo y realidad en cinco simuladores deportivos!

- Basket Master
- Aspar
- Kung Fu Warrior
- Tenis Simulador Profesional
- Michel

Pon a prueba tu concentración y tu forma física con...

¡MULTI SPORTS!

¡Vive con AD una aventura en los confines de la galaxia! Tu misión, encontrar a tus comandos de apoyo, llegar al núcleo mismo de la Maldad y destruirla. Tus armas, un sofisticado vehículo de exploración y combate. Es...

¡LA AVENTURA ESPACIAL!

DINAMIC

PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID
MADRID

VISA



SHADOW OF THE BEASTII

(Todas las versiones)

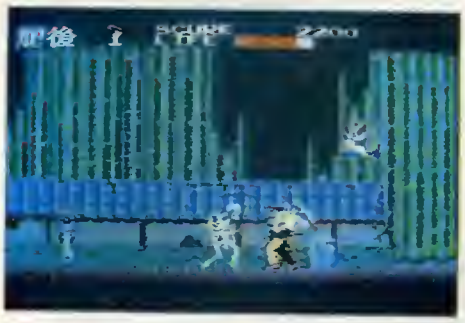
Avanza hasta encontrarte con el primer enemigo, entonces párate y teclea TEN PINTS, el enemigo se quejará y obtendrás energía infinita. Ahora es el momento de enseñarle que no debe meterse con nosotros.



TIME MACHINE

(Todas las Versiones)

Juega una partida lo suficientemente bien como para inscribirte en la tabla de altas puntuaciones. Cuando esto ocurra introduce la palabra DIZZY, podrás pasar de nivel con sólo pulsar las teclas numéricas.



KENSEIDEN

(Sega)

Trepa al gran Buda y empuja hacia arriba. Ahora puedes entrar en una pantalla secreta.

LAST BATTLE

(Sega)

Si oprimes los botones A, B, C y START simultáneamente, te presentará una pantalla que te permite cambiar el orden de los niveles dentro del juego.

SUPER CONTRA (Nintendo)

Durante la pantalla de título oprime los botones abajo, arriba, derecha, izquierda y start. Te darás cuentas de que consigues 30 vidas.



GHOULS 'N' GHOSTS

(Todas las versiones)

Cuando aparezca la pantalla de "créditos", teclea DELBOY. La siguiente vez que juegues serás invulnerable.

ROCKET RANGER

(Amiga y Atari ST)



En primer lugar, ve a la tienda de la luna y pon todo el lunarium en tu jet-pack. Después dirígete a la sala de la guerra y desplaza a tus hombres a Sudán, Congo, Kenia, Africa Oriental y Arabia, y diles que organicen la resistencia, de grado bajo. Si uno de tus agentes tiene que hacer un informe antes de que vayas a desplazarlo, excepto si es el de Alemania, léelo. Si dice que no pasa nada malo apunta el país y déjalo pasar. Si, por el contrario, hay una base en el desierto o en la jungla, desplaza a todos tus hombres allí y diles que organicen alguna revuelta, preferiblemente de bajo grado.

Ahora dirígete a los siguientes destinos, uno tras otro, y no te preocupes del Profesor Barnstoff ni de su hija: Argelia, Africa Occidental, Nigeria, Libia, Egipto, Sudán, Congo, Kenia, Africa Oriental, Arabia, Persia, Medio Oriente, URRS, Escandinavia, Inglaterra, España, Francia, Italia, Yugoslavia, Canadá, EEUU, Venezuela, Colombia, Perú, Brasil y EEUU.

Si encuentras alguna base del desierto, asegúrate de encontrar el país más cercano para volar allí y regresar. La segunda vez habrá más tanques y tendrás que disparar a más de ellos. Haz lo mismo con las bases de la jungla pero vuelve a ellas dos veces.

Cuando vuelvas a EEUU, dirígete a la sala de la guerra y pon todos tus agentes en países con bases lunares, sigue organizando la resistencia en grado bajo.

Bases del Desierto

Vete a la altura donde tus balas caen sobre el suelo, lo más alto posible. Es mejor mantenerse al lado izquierdo. Cuando uno de los tanques haya recorrido un tercio del camino de la pantalla en tu dirección, aléjate por el camino rápidamente.

Los Aviones de Georing

Antes de que salgan los aviones, párate en la parte inferior de la pantalla, a una cuarta del camino desde la derecha y dispara continuamente. No podrán cazarte nada más aparecer, sé paciente. En la ola siguiente, manténte en el mismo lugar mientras disparas.



Las Mujeres de la Luna

Desplázate hacia la izquierda y ve a la altura del líder de las mujeres que aparece justo a tu derecha.

En cuanto vaya a resguardarse, muévete donde estaba. Sigue moviéndote hacia la derecha, disparando simultáneamente a todas las mujeres. La claves paciencia

Los Monstruos de la Luna

El objetivo es el centro del agujero que aparece en el texto. Sigue disparando, esta sección probablemente es la más fácil de completar.

Si todavía tienes bastante lunarium al regrer a EEUU por última vez, vuelve a la base del desierto o de la jungla. Lo último suele ser lo más fácil.

DYNAMITE DUX

(Amiga)

En la pantalla principal teclea CHEAT para activar los trucos. Ahora puedes oprimir las teclas de F1 a F6para jugar en el nivel que desees, con vidas infinitas. También puedes teclear NUDE durante el juego para ser directamente transportado a la pantalla de final de nivel.



BIONIC COMANDO

(Nintendo)

Si en alguna ocasión te encuentras rodeado de enemigos y no tienes posibilidad de salir con vida, prueba a pulsar simultáneamente las teclas START, A y B, te teletransportarás al lugar más insospechado que te puedas imaginar.

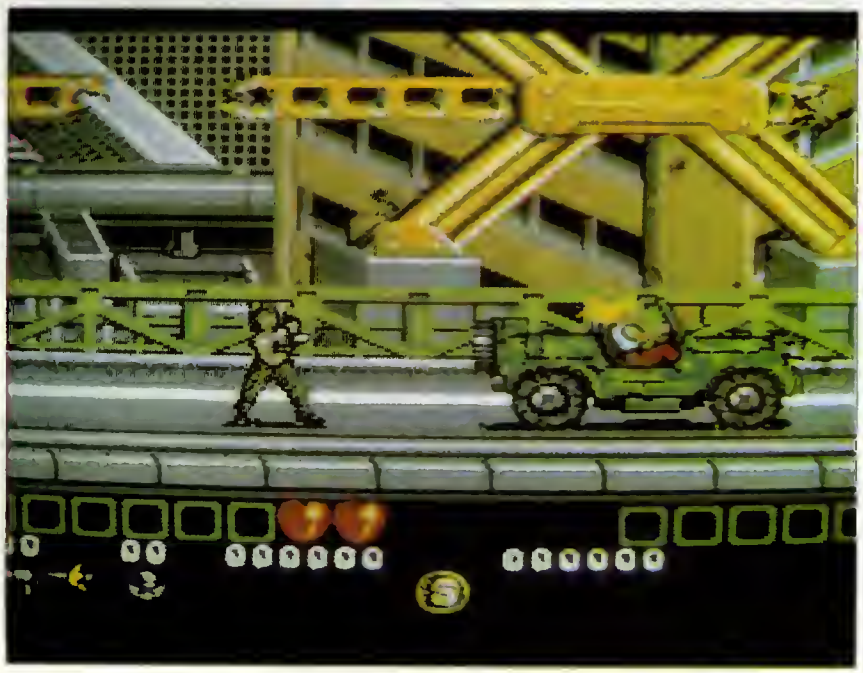


IMPOSSAMOLE

(Todas las versiones)

La vida de un topo nunca es fácil. Pero puede serlo, simplemente teclea en cualquiera de las siguientes tablas de puntuación y obtendrás interesantes beneficios en el juego.

HEINZ
Tres barras de energía total.
ANNFRANK
Recarga de baja energía.
LUMBAJAK
Barra de energía de doble longitud.
OOCHOUCH
Camina sobre superficies de muerte.
COMMANDO
Sin límite de tiempo para los misiles.



MIDNIGHT RESISTANCE

(Amiga)

En la pantalla de títulos, teclea ITS EASY WHEN YOU KNOW HOW (incluyendo los espacios) para jugar con armamento infinito.

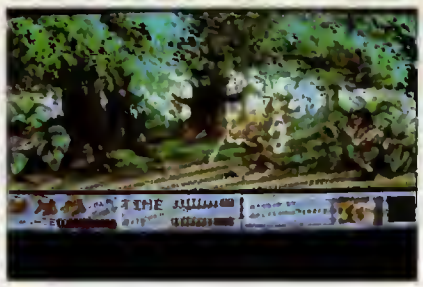
(Atari St)

Empieza a jugar y pulsa la pausa. Ahora teclea SAMANTHA LYON (incluyendo el espacio) para jugar con armamento infinito.

F19 STEALTH FIGHTER

(Sólo PC)

Si te resulta duro aumentar tu puntuación, aquí te presentamos un truco que te puede ayudar un poco. Haz una copia de seguridad (backup) del disco B, para insertar el disco de reserva cuando haga falta. El programa se estropeará por culpa del sistema de protección usado al cargar el disco B. La pantalla se pondrá en blanco, pero no te preocupes. Oprime sólo CTRL-C y verás una imagen de ti mismo saliendo del avión al final de una misión. No tienes más que completar la misión con el máximo de puntos. Puedes repetir este proceso tantas veces como desees, pero recuerda que, a pesar del truco, se sigue usando la dificultad de la misión como valor de puntuación. Por lo tanto, misiones que tengan una dificultad de diez, te darán mejores puntuaciones y medallas, con posibilidades de promoción extraordinarias.



IVANHOE

(Todas las versiones)

Empieza a jugar y haz una pausa. Teclea JC IS THE BEST (incluyendo los espacios) para activar los trucos, y después desactiva la pausa para continuar. Ahora al oprimir la N avanzas un nivel, DELETE mata a todos los enemigos en pantalla y CONTROL mata al enemigo de la pantalla de bonus.



BEVERLY HILLS COP

(Amiga y Atari ST)

En la pantalla de Seleccionar el Nivel de Dificultad, teclea MELLIE. Ahora ya puedes empezar desde cualquier nivel. Los usuarios de PC lo tienen más fácil, ya que esta opción viene por defecto en el juego.

GHOSTBUSTERS

(Sega)

Cuando empieces el juego selecciona la opción contraseña. Introduce las iniciales AA y el código siguiente 1173468723. Ahora puedes empezar el juego con mayores ventajas.

SUPER CARS

(Atari ST y Amiga)

Para obtener interesantes ventajas en este juego, teclea RICH en el Amiga y POOR en el Atari ST.

SUPERTRUCOS

MEGAOCIO



Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?.

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Consolas, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista. CPC: Luis Jorge García. PC y PCW: Federico Rubio Mejía.

Enviar los trucos a: SUPERTRUCOS MEGAOCIO (Indicar CPC, PCW, PC, SPECTRUM, AMIGA o CONSOLAS). C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda. 28010 MADRID.

¡NO OLVIDES MANDAR TUS SUPERTRUCOS!

EL CAJON

Displaywrite 4 a su alcance



AUTOR:
Gail Todd

EDITOR:
Osborne/McGraw-Hill

Este libro es una introducción a los menús, pantallas y opciones de DisplayWrite 4, desde el nivel más sencillo hasta los procedimientos más sofisticados. Contiene gran cantidad de ejercicios y ejemplos que permiten aprender a realizar cartas e informes rápidamente. Incluye los avances de DisplayWrite 4, tales como interfaces de impresión y las opciones Add-On y Paper Clip.

Los contenidos de este libro son: Introducción, como configurar su sistema, Comenzando a Manejarse, Movimiento sobre la Pantalla, Inserción, Borrado, Desplazamiento y Copia de Texto, Determinación de Rupturas de Página, Diseño de su propio Formato, Impresión, Mejora del Aspecto del Texto, Búsqueda de texto, Cambio de Formato en Mitad de un Archivo, Numeración de Páginas, Cabeceras y Pies de Página, Combinación y Separación de Archivos, Inserción de Anotaciones de Voz en su Archivo, Gestión de sus Archivos, Modificación de los Valores por Omisión, La Verificación de Ortografía, Creación de Notas a pie de Página, Creación de Parrafos Automáticos, Creación de Tablas, Cálculos Matemáticos, Programación de Teclas (Macros), Cambios del Teclado, Utilización de Obtener y Fusionar para Cartas e Impresos, Creación de un Documento de Párrafos Selectos, Fusionado con Archivos de Datos, Apéndices e Indice.

Conde Zero



AUTOR:
William Gibson

EDITOR:
Minotauro

Siete años después de los acontecimientos del Neuromante, el Conde Cero, pirata de sistemas de información, consigue una rara pieza de software, se conecta con la matriz, y casi pierde la cabeza. La Matriz del Ciberespacio, una base sinérgica de computación que abarca todo el planeta, se ha transformado en una red sensitiva. Pero la humanidad no se ha dado cuenta.

La muchacha cuyo sistema nervioso ha sido alterado para que pueda tener acceso a la Matriz, tampoco entiende lo que ocurre. Mientras, en Francia, la encargada de una galería trata de encontrar al misterioso y desconocido creador de ciertos objetos de arte, poderosos y únicos.

Programación en Turbo Pascal 4.0 y 5.0/5.5

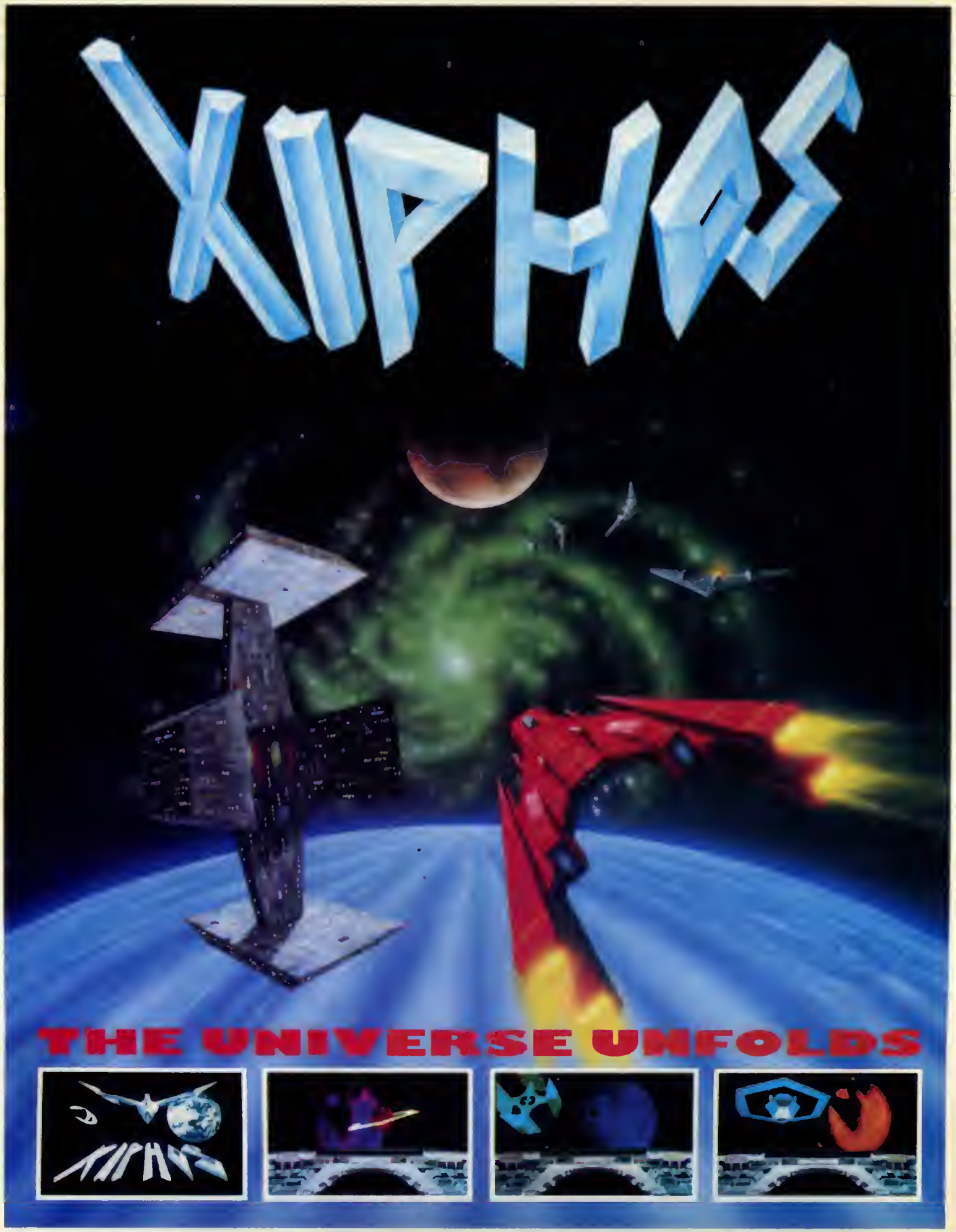


AUTOR:
Luis Joyanes Aguilar

EDITOR:
Osborne/McGraw-Hill

Aunque este libro proporciona una visión completa de Turbo Pascal 4.0 y 5.0/5.5 (la última versión del compilador de Borland), es sobre todo un manual de programación para aprender a programar en Pascal con una herramienta llamada Turbo.

El texto está concebido como curso de programación en Pascal en las versiones de 4.0 y 5.0/5.5 de Turbo Pascal. Los dos objetivos fundamentales de este libro son: enseñar a programar con un estilo depurado y mostrar las nuevas técnicas del compilador Turbo Pascal.



SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95

ELECTRONIC ZOO

BIG CHIPO



Sujeto I: E.G. (Otro misterioso anónimo), de Bilbao.

Asunto 1: Jabato. No puedo salir de las cuevas de Morona, ya que no sé atravesar el cristal que separa el enano Maluva.

Big Chipo: Para salir de las cuevas no hay que atravesar ningún cristal, sino mantener contentos a los vampiros y dejarte morder por Martus. En todas las aventuras de A.D. hay un recuerdo de otra anterior. En éste caso, el cristal es un vitrina tras la cual se encuentra, sólo como recuerdo, uno de los personajes más molestos de la Original.

Asunto 2: Cozumel. ¿Qué hay que decirle a Zyanya para que me acompañe a la segunda parte?.

Big Chipo: Si Zyanya te acompaña en la primera parte, pasa contigo automáticamente a la segunda. Debes librarla del tabernero, portarte bien con ella y dile: "sígueme" o "ven conmigo".

Asunto 3: Tengo 37 puntos y llevo....

Big Chipo: Te falta conseguir que Zyanya te acompañe, regalarle ropita decente e ir con ella a visitar al maestro.

Asunto 4: No se como cerrarle los ojos a la diosa, para poder coger lo que sea y salir.

Big Chipo: Estas enamorado. Te falta por resolver lo del asunto3 para poder tener algo que te "desenamore".

Asunto 5: No encuentro ningún botín en los charcos ¿es que no hay ninguno?.

Big Chipo: Haberlos haylos, pero todavía no estas en condiciones de hallarlos. Te falta haber visto a la diosa.

Asunto 6: ¿Cómo puedo abrir la casa donde está el borracho con Kuill?.

Big Chipo: No puedes, ni necesitas entrar. Como dice el texto "ventanas y puertas están firmemente cerradas".

Sujeto II: Miguel Angel Fernández Gálvez, de Pto de Sta. María, Cádiz.

Asunto 1: Aventura Original, primera parte. Sigo todas las instrucciones del número 8 -solución-, pero cuando pongo "coger tortilla", el ordenador me responde "aquí no hay de eso", y sin la tortilla no puedo entrar.

Big Chipo: Si has acompañado a Elfito hasta la puerta de la caverna, la tortilla se crea automáticamente en la localidad del Picnic y sí se puede coger. Por lo que te responde el ordenador, es obvio que todavía no ha sido creada o intentas cogerla en un lugar que no está.

Sujeto III: Francisco Javier García Arellano, de Madrid.

Asunto 1: Carvalho. Esquema general. ¿Qué hay que hacer para llegar a la embajada?.

Big Chipo: Ya contestado en el Número 20. A partir de allí: En el mercado compras comida y pistola. Vete luego a buscar a los padres de Archit, si les das



el opio, ellos te dicen que el monje sabe algo. Vete al templo en taxi, descálzate y pregunta por Archit. Te darán un trozo de tela que debes mostrar en el almacén para que te hagan una foto para el falso pasaporte. Toma el tren y en el laberinto de la selva, encontrarás a toda la pandilla.

Asunto 2: Don Quijote, primera parte. ¿Cómo conseguir que al luchar contra las ovejas no nos mate el pastor?.

Big Chipo: No debes luchar hasta haber terminado todo lo demás.

Asunto 3: Don Quijote, segunda parte. Esquema general.

Big Chipo: Dormir cuando resentido estés. Usar ramita de naranjo como cucharón. Comer de vez en cuando. En la cueva del león melómano, cavar para hallar el caldero. Al final, cantarle a tu amada.

Sujeto IV: Oscar Medina Fernández, de Terrassa. Barcelona

Asunto 1: Megacorp, segunda parte. En la cárcel ¿cómo puedo hacer que el prisionero me ayude?. Siempre que abro la celda me mata.

Big Chipo: Si armas jaleo en un lugar sagrado, te meterán preso. Ya en la cárcel busca una pistola y, dentro de un jarrón, sus balas. Si esperas algún tiempo, un colaborador te abre la puerta.

Asunto 2: En el cuarto de los trastos ¿qué tengo que coger?.

Big Chipo: Linterna y palanqueta.



BIG CHIPO

Asunto 3: ¿Cómo se sale de la prisión? Si se sale por la alcantarilla ¿cómo puedo abrir la compuerta?.

Big Chipo: Usa la palanqueta en la primera tapa y baja. Cuando encuentres una escalerilla, sube hasta la trampilla y aprieta el volante y gira el volante.

Asunto4: Carvalho. ¿Cómo se puede entrar al templo buda?.

Big Chipo: Descalzándote.

Sujeto V: Artemio Brotons Román, de Petrer. Alicante.

Asunto 1: Don Quijote, segunda parte. ¿Cuántas cosas hay para comer?.

Big Chipo: Bellotas, pan, bacalao y moras.

Asunto 2: Una vez hecho el bálsamo como sigue el juego.

Big Chipo: Ver Sujeto III.

Asunto 3: Megacorp, primera parte. ¿Cómo se ayuda al anciano Ynnh'arr?.

Big Chipo: Con el botiquín de la nave.

Sujeto VI: Antonio Alvarez, de Pto. de Sta. Maria, Cádiz.

Asunto1: Cozumel. No encuentro la barra para abrir el barril. Acabo en la cárcel.

Big Chipo: ¿Qué te pasaría si salieras en pelotillas por el centro de tu Tacita de Plata?. Pues en San Marcos te pasa lo mismo. ¡Ponte al menos pantalones!. La barra está en la escuela.

Asunto 2: ¿Se puede salir de la cárcel?

Big Chipo: Negativo.

Asunto 3: Puedo cargar una posición, pero no puedo poner la segunda fase.

Big Chipo: Debes cargar la segunda fase y luego la posición que tienes grabada de la primera.

Asunto 4: No sé para que sirven el bastón y la estera.

Big Chipo: Has de entregar el bastón a su dueño. Si lo examinas verás quién es. La estera te serviría para volar sobre encantadas mezquitas en el Bagdag de Alí Babá. Pero en ésta aventura no sirve de nada.



Sujeto VII: Francisco Minguez de la Cruz, Hospitalet, Barcelona.

Asunto1: Cozumel. ¿Cómo saco de la taberna a la chica?.

Big Chipo: Primero hazte amigo de ella y síguela cuando te invite. Pero una vez en la playa, pórtate caballerosamente e invítala a seguirte.

Asunto 2: Espacial, primera parte. ¿Cómo despego de la pared las UPI-c0?

Big Chipo: Con la MAGOLLA previamente desmagnetizada.

Asunto 3: ¿Cómo abro la UVIR sin que me explote?.

Big Chipo: Negativo.

Asunto 4: ¿Cómo abro la URSU y la UFAP?.

Big Chipo: La Urna de Sueño es para dormir y se supone que estás en "activo", y por lo tanto, con tu permiso onírico cancelado. La Unidad Fija de Almacenamiento se abre con la Magolla desmagnetizada, pero, como ya estaba un poco estropeada, se te quedará enganchada.

Sujeto VIII: Andrés Martínez, de Cádiz.

Asunto 1: Espacial, primera parte (8 bits). Después de recoger a los 4 COPOYOS ¿qué he de hacer?.

Big Chipo: Si no te has apresurado a meter el CHAPO en la ZOCHA de XI'-KA+, habrás tenido tiempo de hacerlo en el ROMI, entonces, si escuchas, tendrás las coordenadas del Crucero Imperial que te dirigirá hacia la Oscura Amenaza.

Sujeto IX: Maria Jesús García, de Barcelona.

Asunto 1: Aventura Original, segunda parte. Abismo aparece Troll, no sé como esquivarlo para que me deje pasar y no tenga que darle un tesoro.

Big Chipo: Ya ha sido contestado en el Nº 20. De todos modos: Con el huevo de oro.

Asunto 2: El oso Peposo me imagino que tiene el tesoro nº 12, que es el que me falta, pero no sé que hacer para desencadenarlo y llevarmelo.

Big Chipo: Dale la tortilla, te seguiré y servirá contra el Troll.

Redacción: ¿Algo más?.

Big Chipo: Sí. Desear a todos un Año feliz y Aventuroso.

DR. CHANCA

SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo esta sucio.

Por causa de las cargas estaticas las oficinas modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se aprecia a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multiuso BiD ha sido diseño especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectivade limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más comodo y compacto.

Sirve para limpiar unidades de diskettes, teclados, limpiar pantallas, ratones, impresoras.

El Kit se compone de un diskette de limpieza una brocha de aire, un liquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con liquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 5"1/4 Ref.: CS-45

P.V.P: 4.500 Ptas.

Kit para unidades de 3 " 1/2 Ref.: CS43

P.V.P: 4.500 Ptas



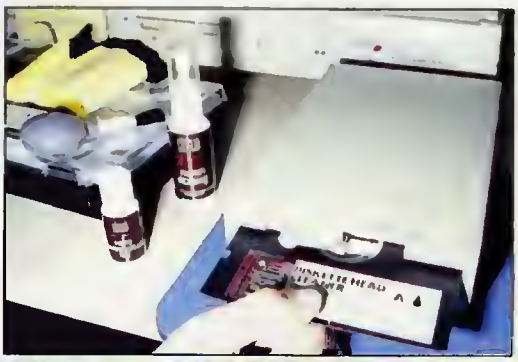
El Kit incluye todo lo que se necesita acabar con la sucledad en el ordenador



El disco-limpiador se rocia con la solución no abrasiva que permite limpiar las cabezas sin desgastarlas.



Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.





El disco de limpieza será de 3"1/2 ó 5"1/4 según el sistema adquirido.

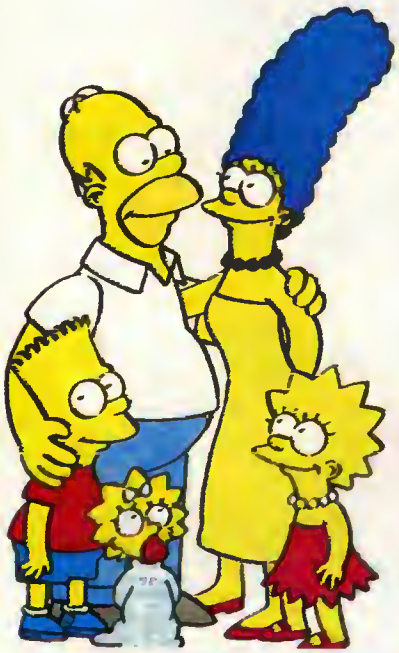


La ceniza y el polvo en los teclados puede originar problemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

Y TAMBIEN:

- 70 TRUCOS
- 72 LISTADOS



BART SIMPSON

Aunque en España estos dibujos no son conocidos, en otros paises de habla inglesa gozan de gran popularidad y esta es precisamente la razón por la cual la conocida empresa inglesa OCEAN ha decidido lanzar este programa al mercado. Bart Simpson y su familia protagonizarán una serie de juegos para el verano.

El juego, en principio, estará disponible para todas las versiones de ordenador: Amstrad CPC, Spectrum, Amiga y Atari ST.



SHADOW OF THE BEAST

Sí, como lo lees. Shadow of the Beast, uno de los mejores videojuegos del pasado año, ha sido convertido a los ordenadores de 8 bit. Ahora los usuarios de Spectrum y Amstrad CPC podrán gozar de este maravilloso videojuego.

Algunos aspectos como el movimiento, la música o la suavidad de los "scrolles" están sumamente elaborados y cuidados. aunque los gráficos de que dispone la versión de Amstrad CPC son similares a los de la de Spectrum.

LEMMINGS



La conocida empresa Psygnosis ha lanzado un nuevo y simpático videojuego de nombre Lemmings. La principal característica del juego es que estará disponible para el nuevo ordenador de Commodore, el CDTV. Es increíble la velocidad con la que los programadores han preparado el lanzamiento.

El juego también estará disponible en Atari ST, Amiga y PC.

VOLCADO DE MEMORIA

Aunque parezca increíble, en estas diez líneas se esconde un completo editor de memoria. Usad las teclas del cursor "arriba" y "abajo" para avanzar y retroceder a lo largo de la memoria. Usad la "P" para imprimir y la "Q" para abandonar.

```
1 '**** VOLCADO DE MEMORIA
10 MODE 2:MEMORY &7FFF:FOR A=&8000 TO &8030:READ H$:POKE A,VAL("&"+H$):NEXT
20 DATA CD,26,80,2E,01,2C,26,00,24,E5,CD,75,BB,CD,60,BB,CD,2B,BD,E1,3E,50,BC,20,
EF,CD,26,80,3E,16,BD,20,E4,3E,1E,CD,5A,BB,3E,0D,CD,2B,BD,3E,0A,CD,2B,BD,C9
30 DEF FN D=MIN(M+256,65280):DEF FN U=MAX(M-256,0):DEF FN SD=MIN(M+4096,61440):D
EF FN SU=MAX(M-4096,0):INK 0,10:INK 1,1:MODE 2:BORDER 1
40 IF LEN (A$) THEN A=ASC(A$):IF A=241 THEN M=FN D ELSE IF A=240 THEN M=FN U ELS
E IF A=245 THEN M=FN SD ELSE IF A=244 THEN M=FN SU ELSE IF A=80 THEN CALL &8000
ELSE IF A=81 THEN END
50 PRINT CHR$(30):PRINT " Dir.  00 01 02 03  04 05 06 07  08 09 0A 0B  0C 0D 0E
0F    0123456789ABCDEF"
60 FOR X=M TO M+255 STEP 16:PRINT " "HEX$(X,4) "  ";:D$="  ":FOR N=0 TO 15:P=PEE
K(X+N):A$=UPPER$(INKEY$):IF A$>"" THEN 40
70 IF P>31 AND P<127 THEN D$=D$+CHR$(P) ELSE D$=D$+"."
80 PRINT HEX$(P,2);:IF N MOD 4=3 THEN PRINT "  ";ELSE PRINT " ";
90 NEXT:PRINT D$:SP=INSTR("37B",MID$(HEX$(X,4),3,1)):IF SP THEN PRINT
100 NEXT:LOCATE 1,25:PRINT "Usa los cursores para mover, 'P' Imprime y 'Q' Salir
":GOTO 40
```

BOLASBOTAN

Unas simpáticas bolas iran botando a lo largo y ancho de la pantalla hasta que colisionen, cambiando de trayectoria. Un bonito truco para que lo modifiquéis e introduzcáis en vuestros juegos.

```
10 '**** BOLASBOTAN
15 DEFINT A-Z
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,14:BORDER 0
30 X1=10:Y1=10:X2=30:Y2=20:IX1=1:IY1=1:IX2=-1:IY2=-1
40 LOCATE X1,Y1:PRINT CHR$(143)
50 X3=X1:Y3=Y1
60 LOCATE X2,Y2:PRINT CHR$(143)
70 X4=X2:Y4=Y2
80 IF X1=X2 AND Y1=Y2 THEN IX1=-(IX1):IX2=-(IX2)
90 IF X1<2 OR X1>38 THEN IX1=-(IX1):GOSUB 1000
100 IF X2<2 OR X2>38 THEN IX2=-(IX2):GOSUB 1000
110 IF Y1<2 OR Y1>23 THEN IY1=-(IY1):GOSUB 1000
120 IF Y2<2 OR Y2>23 THEN IY2=-(IY2):GOSUB 1000
125 X1=X1+IX1:X2=X2+IX2:Y1=Y1+IY1:Y2=Y2+IY2
130 LOCATE X3,Y3:PRINT " ":LOCATE X4,Y4:PRINT " "
140 GOTO 40
1000 SOUND 1,201,2,14:RETURN
```

BOLA MAGICA

El listado en cuestión genera un bonito efecto mediante un rápido cambio de tintas, que podréis incluir en la presentación de vuestros propios programas y juegos. Espectacular.

```
10 '**** BOLA MAGICA
20 MODE 0:DEG:ON BREAK GOSUB 90:BORDER 0
30 FOR IC=0 TO 15:INK IC,0:NEXT
40 ORIGIN 320,200:MOVE 0,100:FOR I%=0 TO 360:S=SIN(I%):C=COS(I%)
50 PLOT S*150,C*150,I% MOD 15+1
60 NEXT:CALL &BC02:LOCATE 7,13:PRINT"MEGAOCIO":FOR I%=0 TO 15:INK I%,0:NEXT
70 WHILE -1:FOR I%=1 TO 15:INK I%,24:FRAME
80 INK I%,0:NEXT:WEND
90 CALL &BC02:PEN 1:PAPER 0:END
```

BORRADO 1

Os presentamos en este truco una curiosa y original forma de borrar la pantalla, no os decimos nada más, sólo que la tecleéis y la veáis...

```
10 '**** BORRADO 1 por C.V.P ****
20 DEFINT A-Z:MODE 1:INPUT "MODO DE PANTALLA (0,1,2):";M:MODE M:PAPER 0:PEN 1:CL
S
30 IF M=0 THEN A=20
40 IF M=1 THEN A=40
50 IF M=2 THEN A=80
60 FOR D=1 TO (A*25)
70 X=INT(RND*A)+1:Y=INT(RND*25)+1
80 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(143);
90 NEXT:FOR D2=1 TO 25:LOCATE 1,D2:PRINT STRING$(A,CHR$(143)):NEXT
100 PAPER 0:PEN 1:FOR R=1 TO 25:CALL &BC4D:NEXT
```

INTERMINABLE

Este corto listado genera una serie infinita de formas y siluetas geométricas sin fin. Como bien indica su nombre, es interminable.

```
1 '**** INTERMINABLE
10 MODE 0:ORIGIN 320,200:X=10:Y=10:X1=50:Y1=50
20 WHILE NOT DONE:IK=INT(RND*13):FOR A=1 TO 2:FOR B=1 TO 2
30 MOVE X,Y:DRAW X1,Y1,IK:MOVE Y,X:DRAW Y1,X1,IK
40 X=X*-1:X1=X1*-1:NEXT B:Y=Y*-1:Y1=Y1*-1:NEXT:X=X1:Y=Y1
50 P=RND*50:Q=RND*50:Z=INT(RND*2)+1:ZZ=INT(RND*2)+1
60 IF Z>1 THEN P=P*-1:ELSE IF ZZ>1 THEN Q=Q*-1
70 X1=X1+P:IF X1>200 THEN X1=X1-200 ELSE IF X1<-200 THEN X1=X1+200
80 Y1=Y1+Q:IF Y1>200 THEN Y1=Y1-200
90 IF Y1<-200 THEN Y1=Y1+100
100 WEND
```

LISTADOS CPC

EL GOLPE

El Golpe es un interesante juego de acción que se desarrolla, como algunos habrán supuesto, en un banco. Para ello manejamos a un ladronzuelo que ha conseguido infiltrarse en el banco y debemos ayudarle a recorrer los laberintos que lo componen, recogiendo cada uno de los sacos con dinero dispersos en la pantalla.

Como nota distintoria respecto a otros programas, podemos decir que este juego dispone de un pequeño editor de fases en el cual podemos definir las pantallas a nuestro gusto. También, y como es lógico, disponemos de la opción de grabarlas o cargarlas de cinta o disco.

El juego se controla con las siguientes teclas:

O: IZQUIERDA
P: DERECHA
Q: ARRIBA
A: ABAJO

```
10 ' KEY DEF 66,1,0
20 'KEY DEF 18,1,0:KEY DEF 8,1,0
30 ENV 2,15,5,1,15,-1,30:ENV 3,10,5,1
40 ENT -1,1,1,3,1,-1,3:ENV 1,12,13,14,15
,16,17,16,19,20
50 RANDOMIZE TIME
60 ON ERROR GOTO 2270
70 ON BREAK GOSUB 2270
80  REM * * * * * * * * * * * * * * *
90  REM * * * * * * * * * * * * * * *
100 REM * *        EL  GOLPE        * *
110 REM * *                         * *
120 REM * *  Juan M. Ronda Camus    * *
130 REM * *                         * *
140 REM * *      ALTEA  SOFT        * *
150 REM * *                         * *
160 REM * *         1990            * *
170 REM * * * * * * * * * * * * * * *
180 REM * * * * * * * * * * * * * * *
190 '
200 GOSUB 510:' GRAFICOS
210 GOSUB 650:' INICIALIZACION
220 GOSUB 2260:' PRESENTACION
230 GOSUB 720:'pantallas
240 WHILE lives>0
250 GOSUB 310:' mueve hombre
260 lives=lives-1:PEN 4:PRINT CHR$(22);C
HR$(0);:LOCATE 2,25:PRINT lives;:PRINT C
HR$(22);CHR$(1);
270 a1=INT(RND*le)
280 IF a1=1 THEN GOSUB 420:' mueve bicho
290 WEND
300 GOTO 2160
310 REM * * mueve hombre * *
320 '
330 IF INKEY(67)>-1 THEN IF y>2 AND m(x,
y-1)<>0 THEN LOCATE x,y:PEN 0:PRINT CHR$
(143);CHR$(6);:y=y-1:GOTO 370
340 IF INKEY(69)>-1 THEN IF y<20 AND m(x
,y+1)<>0 THEN LOCATE x,y:PEN 0:PRINT CHR
$(143);CHR$(6);:y=y+1:GOTO 370
350 IF INKEY(34)>-1 THEN IF x>2 AND m(x-
1,y)<>0 THEN LOCATE x,y:PEN 0:PRINT CHR$
(143);CHR$(6);:x=x-1:GOTO 370
360 IF INKEY(27)>-1 THEN IF x<19 AND m(x
+1,y)<>0 THEN LOCATE x,y:PEN 0:PRINT CHR
$(143);CHR$(6);:x=x+1:GOTO 370
370 IF m(x,y)=3 THEN punt=punt+5:PEN 4:P
RINT CHR$(22);CHR$(0);:LOCATE 7,25:PRINT
 punt;:PRINT CHR$(22);CHR$(1);:con=con-1
:m(x,y)=1:PRINT CHR$(7):IF con=0 THEN GO
SUB 2230:IF pant=5 THEN GOTO 4270 ELSE G
OTO 230
380 IF punt>rec THEN PRINT CHR$(22);CHR$
(0);:rec=punt:PEN 4:LOCATE 14,25:PRINT r
ec;:PRINT CHR$(22);CHR$(1);
390 IF x=xb AND y=yb THEN lives=lives-1:
PRINT CHR$(22);CHR$(0);:PEN 4:LOCATE 2,2
5:PRINT lives:PRINT CHR$(22);CHR$(1);:'G
OTO 1730
400 LOCATE x,y:PEN 4:PEN 11:PRINT CHR$(2
06);CHR$(8);:PEN 4:PRINT CHR$(207);
410 RETURN
420 REM * * mueve bicho * *
430 '
440 IF x>xb AND m(xb+1,yb)<>0 THEN PEN 0
:LOCATE xb,yb:PRINT CHR$(143);:xb=xb+1:I
F m(xb-1,yb)=3 THEN PEN 1:LOCATE xb-1,yb
:PRINT CHR$(212);CHR$(6);:PEN 3:PRINT CH
R$(206);
450 IF x<xb AND m(xb-1,yb)<>0 THEN PEN 0
:LOCATE xb,yb:PRINT CHR$(143);:xb=xb-1:I
F m(xb+1,yb)=3 THEN PEN 1:LOCATE xb+1,yb
:PRINT CHR$(212);CHR$(6);:PEN 3:PRINT CH
R$(206);
460 IF y>yb AND m(xb,yb+1)<>0 THEN PEN 0
:LOCATE xb,yb:PRINT CHR$(143);:yb=yb+1:I
F m(xb,yb-1)=3 THEN PEN 1:LOCATE xb,yb-1
:PRINT CHR$(212);CHR$(9);:PEN 3:PRINT CH
R$(206);
470 IF y<yb AND m(xb,yb-1)<>0 THEN PEN 0
:LOCATE xb,yb:PRINT CHR$(143);:yb=yb-1:I
F m(xb,yb+1)=3 THEN PEN 1:LOCATE xb,yb+1
:PRINT CHR$(212);CHR$(6);:PEN 3:PRINT CH
R$(206);
480 IF x=xb AND y=yb THEN lives=lives-1:
PRINT CHR$(22);CHR$(0);:PEN 4:LOCATE 2,2
5:PRINT lives:PRINT CHR$(22);CHR$(1);:'G
OTO 1730
490 PEN 14:LOCATE xb,yb:PEN 3:PRINT CHR$
(209);CHR$(8);:PEN 10:PRINT CHR$(210);CH
R$(6);:PEN 4:PRINT CHR$(211);
500 RETURN
510 REM * * graficos * *
520 '
530 SYMBOL AFTER 200
540 RESTORE 590
550 FOR i=200 TO 213
580 READ a,b,c,d,e,f,g,h
570 SYMBOL i,a,b,c,d,e,f,g,h
560 NEXT
590 DATA 0,1,5,5,5,29,1,127,0,0,32,0,0,3
2,0,0
600 DATA 0,126,192,224,224,192,126,0,255
,126,60,24,0,0,0,0,0,1,3,7,7,3,1,0,0,0,0
,0,24,60,126,255
610 DATA 0,0,30,1,32,64,64,0,24,0,0,0,12
8,0,0,0,0,24,60,90,24,36,36,102
620 DATA 0,0,0,0,0,0,0,126,255,24,52,122,1
22,122,122,0,0,0,6,4,4,4,4,0,0
630 DATA 126,60,0,60,126,255,255,126,255
,195,129,129,129,129,195,255
640 RETURN
650 REM * * inicializacion * *
680 '
670 casete=0:rec=500:DIM m(20,21):DIM m$
(20,21)
660 SPEED KEY 1,1:INK 5,3:INK 15,15:INK
14,1,7
690 MODE 0:PRINT CHR$(22);CHR$(1);
700 BORDER 0:INK 0,0:PAPER 0:CLS:pant=0:
lives=340:x=2:y=2:xb=19:yb=20:punt=-340:
inc=1:grabar=0:efecto=0
710 RETURN
720 REM * * pantallas * *
730 '
740 CLS
750 punt=punt+lives:lives=lives+80:PEN 1
:LOCATE 2,23:PRINT"VIDA";:PEN 1:LOCATE 1
4,23:PRINT"RECORD";:PEN 4:LOCATE 14,25:P
RINT rec;
760 PEN 12:FOR a=1 TO 20:LOCATE a,22:PRI
NT CHR$(143);:NEXT:LOCATE 1,23:PRINT CHR
$(143);:LOCATE 1,24:PRINT CHR$(143);:LOC
ATE 1,25:PRINT CHR$(143);:LOCATE 20,23:P
RINT CHR$(143);:LOCATE 20,24:PRINT CHR$(
143);
770 :LOCATE 20,25:PRINT CHR$(143);:PEN 4
:LOCATE 2,25:PRINT lives;:PEN 12:LOCATE
6,23:PRINT CHR$(143);:LOCATE 6,24:PRINT
CHR$(143);:LOCATE 6,25:PRINT CHR$(143);:
PEN 4:LOCATE 7,25:PRINT punt;:PEN 1:LOCA
TE 7,23:PRINT"PUNTOS";
760 PEN 12:LOCATE 13,23:PRINT CHR$(143);
:LOCATE 13,24:PRINT CHR$(143);:LOCATE 13
,25:PRINT CHR$(143);:LOCATE 1,1
790 IF casete=1 THEN RETURN
800 pant=pant+1:x=2:y=2:xb=19:yb=20
610 IF pant=1 THEN le=3:nivel=6:RESTORE
1060
620 IF pant=2 THEN le=2:nivel=10:RESTORE
 1280
630 IF pant=3 THEN le=2:nivel=15:RESTORE
 1500
```

```
640 IF pant=4 THEN le=2:nivel=30:RESTORE
 1720
650 IF pant=5 THEN le=2:nivel=35:RESTORE
 1940
960 IF pant=10 THEN GOTO 990
870 IF pant=11 THEN pant=0:GOTO 220
660 FOR i=1 TO 21
890 READ pnt$
900 FOR j=1 TO 20
910 a$=MID$(pnt$,j,1)
920 IF a$="#" THEN m(j,i)=0:PEN 15:PRINT
 CHR$(143);CHR$(6);:PEN 5:PRINT CHR$(200
);CHR$(6);:PEN 4:PRINT CHR$(201);
930 IF a$="x"THEN m(j,i)=0:PEN 4:PRINT C
HR$(202);CHR$(6);:PEN 10:PRINT CHR$(203)
;CHR$(8);:PEN 6:PRINT CHR$(204);CHR$(8);
:PEN 2:PRINT CHR$(205);
940 IF a$="$" THEN m(j,i)=0:PEN 6:PRINT
CHR$(143);CHR$(6);:PEN 4:PRINT CHR$(213)
;
950 IF a$="." THEN m(j,i)=1:PEN 0:PRINT
CHR$(143);
960 NEXT:NEXT
970 '
960 'FOR i=1 TO 21:FOR j=1 TO 20:IF m(j,
i)=3 THEN m(j,i)=1:NEXT:NEXT
990 FOR a=1 TO nivel
1000 bolx=INT(RND*20)+1:boly=INT(RND*20)
+1
1010 IF m(bolx,boly)=0 OR m(bolx,boly)=3
 THEN GOTO 1000
1020 m(bolx,boly)=3:PEN 1:LOCATE bolx,bo
ly:PRINT CHR$(212);CHR$(8);:PEN 3:PRINT
CHR$(206);
1030 NEXT
1040 con=nivel
1050 RETURN
1060 DATA XXXXXXXXXXXXXXXXXX
1070 DATA X..................X
1080 DATA X..XXX..XXXX..XXX..X
1090 DATA X..X.X..XXXX..X.X..X
1100 DATA X..X.X..XXXX..X.X..X
1110 DATA X........XX........X
1120 DATA XXXXX..........XXXXX
1130 DATA XXXXX..........XXXXX
1140 DATA X..................X
1150 DATA XXX..XX..XX..XX..XXX
1160 DATA X....XX..XX..XX....X
1170 DATA X..................X
1160 DATA XXXXXXXXX..XXXXXXXXX
1190 DATA X..................X
1200 DATA XXXXXX........XXXXXX
1210 DATA X....X..XXXX..X....X
1220 DATA X.XX.....XXXX.....XX.X
1230 DATA X....X..XXXX..X....X
1240 DATA XXXXXX........XXXXXX
1250 DATA X..................X
1280 DATA XXXXXXXXXXXXXXXXXX
1270 '
1280 DATA ####################
1290 DATA #..................#
1300 DATA #.#.#.#.#..#.#.#.#.#
1310 DATA #..................#
1320 DATA #.#.#.#.#..#.#.#.#.#
1330 DATA #..................#
1340 DATA #.#.#.#.#..#.#.#.#.#
1350 DATA #..................#
1380 DATA #.#.#.#.#..#.#.#.#.#
1370 DATA #..................#
1380 DATA #.#.#.#.#..#.#.#.#.#
1390 DATA #..................#
1400 DATA #.#.#.#.#..#.#.#.#.#
1410 DATA #..................#
1420 DATA #.#.#.#.#..#.#.#.#.#
1430 DATA #..................#
1440 DATA #.#.#.#.#..#.#.#.#.#
1450 DATA #..................#
1460 DATA #.#.#.#.#..#.#.#.#.#
1470 DATA #..................#
1480 DATA ####################
1490 '
1500 DATA XXXXXXXXXXXXXXXXXX
1510 DATA X..................X
1520 DATA X.########..########.X
1530 DATA X.#..............#.X
1540 DATA X.#.XXXXX..XXXXX.#.X
1550 DATA X.#.X..........X.#.X
1560 DATA X.#.X.###..###.X.#.X
1570 DATA X.#.X.#......#.X.#.X
1560 DATA X.#.X.#......#.X.#.X
1590 DATA X.#.X.#......#.X.#.X
1800 DATA X..................X
1610 DATA X.#.X.#......#.X.#.X
1620 DATA X.#.X.#......#.X.#.X
1630 DATA X.#.X.#......#.X.#.X
1640 DATA X.#.X.###..###.X.#.X
1650 DATA X.#.X.........X.#.X
1660 DATA X.#.XXXXX..XXXXX.#.X
1670 DATA X.#..............#.X
1680 DATA X.########..########.X
1690 DATA X..................X
1700 DATA XXXXXXXXXXXXXXXXXX
1710 '
1720 DATA XXXXXXXXXXXXXXXXXX
1730 DATA X..................X
1740 DATA X..................X
1750 DATA X..................X
1760 DATA X....XXXXXXXXX....X
1770 DATA X....XXXXXXXXX....X
1760 DATA X.....XXXXXXX.....X
1790 DATA X.....XXXXXXX.....X
1600 DATA X......XXXXX......X
1610 DATA X......########....X
1620 DATA X.....XXXXXXX.#...X
1630 DATA X.....XXXXXXXX....X
1640 DATA X....XXXXXXXXX....X
1950 DATA X....X#XXXXXXX....X
1860 DATA X....X#XXXXXXX....X
1870 DATA X....X#XXXXXXX....X
1680 DATA X....XXXXXXXX....X
1690 DATA X.....XXXXXXX.....X
1900 DATA X..................X
1910 DATA X..................X
1920 DATA XXXXXXXXXXXXXXXXXX
1930 '
1940 DATA $$$$$$$$$$$$$$$$$$
1950 DATA $..................$
1980 DATA $...###......XXX...$
1970 DATA $...###......XXX...$
1960 DATA $...###......XXX...$
1990 DATA $..................$
2000 DATA $.......XXXX.......$
2010 DATA $.......####.......$
2020 DATA $.......####.......$
2030 DATA $.........##.........$
2040 DATA $......######......$
2050 DATA $.....#.####.#.....$
2060 DATA $....X..####..X....$
2070 DATA $.......####.......$
2060 DATA $......#....#......$
2090 DATA $......#....#......$
2100 DATA $......#....#......$
2110 DATA $.....XX....XX.....$
2120 DATA $..................$
2130 DATA $..................$
2140 DATA $$$$$$$$$$$$$$$$$$
2150 RETURN
2160 REM * * muerto * *
2170 '
2160 PEN 14:OUT &BC00,1:FOR a=40 TO 0 ST
EP -1:OUT &BD00,a:FOR i=1 TO 10:NEXT:NEX
T:LOCATE 6,13:PRINT"GAME  OVER";:FOR a=0
 TO 40:OUT &BD00,a:FOR i=1 TO 10:NEXT:NE
XT
2190 FOR a=1 TO 3000:NEXT
2200 FOR a=0 TO 320 STEP 4:MOVE a,0:DRAW
 a,400,0:MOVE 640-a,0:DRAW 640-a,400,0:N
EXT
2210 SOUND 7,476,120,15,2,0,20
2220 GOSUB 690:GOTO 220
2230 REM * * musica pantalla * *
2240 '
2250 SOUND 1,400,10,15:SOUND 1,100,10,15
:SOUND 2,140,15,15
2260 RETURN
2270 SPEED KEY 21,1:END
2260 REM * * presentacion * *
2290 '
2300 WHILE INKEY$<>"":WEND
2310 CLS:PEN 4:LOCATE 1,5:PRINT"Juan M.
Ronda Camus":PEN 12:LOCATE 7,12:PRINT"PR
ESENTA":PEN 14:LOCATE 4,19:PRINT"E L  G
O L P E":PEN 3:LOCATE 7,24:PRINT"< PULSA
 >"
2320 IF efecto=1 THEN efecto=0:FOR a=0 T
O 40:OUT &BD00,a:FOR i=1 TO 10:NEXT:NEXT
2330 RESTORE 2490
2340 WHILE INKEY$=""
2350 READ n,d
2380 IF n=-1 THEN GOTO 2330
2370 SOUND 1,n,d,15,1,1
2360 WEND
2390 PRINT CHR$(7);
2400 FOR z=1 TO 300:NEXT:WHILE INKEY$<>"
":WEND:CLS:LOCATE 2,15:PEN 1:PRINT"INSTR
UCCIONES (S/N)"
2410 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN GO
TO 2530
2420 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN GO
TO 2440
2430 GOTO 2410
2440 FOR z=1 TO 300:NEXT:WHILE INKEY$<>"
":WEND:LOCATE 2,20:PRINT"AUTOEDICION (S/
N)"
2450 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN GO
TO 3040
2460 IF INKEY$="N" OR INKEY$="n" THEN GO
TO 2460
2470 GOTO 2450
2480 RETURN
2480 DATA 264,20,268,20,253,20,159,30,25
3,20,159,30,253,20,159,30,0,1,159,20,142
,20,134,25,127,20,159,20,142,20,127,30,1
69,20,142,30,159,30,319,40,638,60
2500 DATA 264,20,266,20,253,20,159,30,25
3,20,159,30,253,20,159,30,180,20,213,20,
225,30,190,20,159,20,127,30,142,20,159,3
0,190,20,142,40
2510 DATA 264,20,268,20,253,20,159,30,25
3,20,159,30,253,20,159,30,0,1,159,20,142
,20,134,25,127,20,159,20,142,20,127,30,1
59,20,142,20
2520 DATA 159,20,127,20,159,20,142,20,12
7,40,159,20,142,20,159,20,127,20,159,20,
142,20,127,30,169,20,142,30,159,30,319,4
0,638,60,-1,-1
2530 REM * * historia * *
2540 INK 0,0:BORDER 0:PAPER 0:CLS
2550 modo=1:MODE 1
2560 RESTORE 2680:GOSUB 2590
2570 GOSUB 2700
2590 RESTORE 2640:GOSUB 2590:MODE 0:PRIN
T CHR$(22);CHR$(1);:GOTO 220
2590 FOR i=0 TO 9
2600 READ a:OUT &BC00+i,i:OUT &BD00+i,a
2610 NEXT
2620 RETURN
2630 ' 60 columnas
2640 DATA 63,40,46,142,38,0,25,30,0,7
2650 ' 90 columnas
2660 DATA 63,45,49,142,38,0,22,26,0,7
2670 ' h coordenada horizontal
2680 ' v coordenada vertical
2690 pp=(v-1)*45*modo+(h-1):y=INT(pp/(40
*modo)):x=pp-y*40*modo+1:y=y+1:LOCATE x,
y:RETURN
2700 PEN 2:h=16:v=1:GOSUB 2690:PRINT"HIS
TORIA":PEN 1
2710 h=1:v=3:GOSUB 2690:PRINT USING"&";"
   Habiamos repasado mil veces nuestro p
lan y"
2720 h=1:v=5:GOSUB 2690:PRINT USING"&";"
cada uno recordaba  mentalmente su posic
ion y"
2730 h=1:v=7:GOSUB 2690:PRINT USING"&";"
su intervencion en el momento justo. Lle
vaba-"
2740 h=1:v=9:GOSUB 2690:PRINT USING"&";"
mos asi casi cuatro meses y por fin hoy
habia"
2750 h=1:v=11:GOSUB 2690:PRINT USING"&";
"llegado el momento, nuestro tunel ya es
taba"
2760 h=1:v=13:GOSUB 2690:PRINT USING"&";
"acabado, el furgon preparado. Todo list
o para"
2770 h=1:v=15:GOSUB 2690:PRINT USING"&";
"entrar en accion. Pero surgio algo impr
evisto"
2760 h=1:v=17:GOSUB 2690:PRINT USING"&";
" pues ese dia vimos que cambiaban el si
stema"
2790 h=1:v=19:GOSUB 2690:PRINT USING"&";
"de alarma y las puertas se cerraban her
metica-"
2900 h=1:v=21:GOSUB 2690:PRINT USING"&";
"mente lo cual dificulta nuestra mision
por la"
2810 WHILE INKEY$<>"":WEND
2820 PEN 3:h=10:v=22:GOSUB 2690:PRINT"PU
LSA UNA TECLA":CALL &BB16
2830 SOUND 1,90,50,15,3
2640 CLS:PEN 1:h=3:v=1:GOSUB 2690:PRINT
USING"&";"falta de aire, ya que nuestra
mision"
2850 h=1:v=3:GOSUB 2690:PRINT USING"&";"
consistia en llevar todas las bolsas de
una a"
2860 h=1:v=5:GOSUB 2690:PRINT USING"&";"
otra camara acorazada hasta llegar a la
n. 5"
2870 h=1:v=7:GOSUB 2690:PRINT U9ING"&";"
 Si 5 camaras acorazadas y herméticament
e se-"
2660 h=1:v=9:GOSUB 2690:PRINT USING"&";"
lladas. Un gran GOLPE al Banco Nacional,
 pero"
2690 h=1:v=11:GOSUB 2690:PRINT USING"&";
```

```
"nosotros no podemos aguantar los sitios
ce-"
2900 h=1:v=13:GOSUB 2690:PRINT USING"&";
"rrados, asi es que o nos ayudas o estas
...."
2910 h=1:v=15:GOSUB 2690:PRINT USING"&";
"..... F R 1 T O....."
2920 WHILE INKEY$<>"":WEND
2930 PEN 3:h=10:v=22:GOSUB 2690:PRINT"PU
LSA UNA TECLA":CALL &BB16:CLS
2940 SOUND 1,50,60,15,3,1
2950 h=15:v=4:GOSUB 2890:PRINT USING"&";
"!!! SUERTE !!!"
2960 PEN 2:h=20:v=6:GOSUB 2690:PRINT "TE
CLAS"
2970 PEN 3:h=20:v=9:GOSUB 2690:PRINT "--
-----"
2980 PEN 2:h=10:v=12:GOSUB 2690:PRINT"Q"
;:PEN 3:h=12:v=12:GOSUB 2690:PRINT"-";:P
EN 1:h=14:v=12:GOSUB 2690:PRINT"ARRIBA"
2990 PEN 2:h=10:v=15:GOSUB 2690:PRINT"A"
;:PEN 3:h=12:v=15:GOSUB 2690:PRINT"-";:P
EN 1:h=14:v=15:GOSUB 2690:PRINT"ABAJO"
3000 PEN 2:h=30:v=15:GOSUB 2690:PRINT"O"
;:PEN 3:h=32:v=15:GOSUB 2690:PRINT"-";:P
EN 1:h=34:v=15:GOSUB 2690:PRINT"IZQUIERD
A"
3010 PEN 2:h=30:v=12:GOSUB 2690:PRINT"P"
;:PEN 3:h=32:v=12:GOSUB 2690:PRINT"-";:P
EN 1:h=34:v=12:GOSUB 2690:PRINT"DERECHA"
3020 WHILE INKEY$<>"":WEND
3030 PEN 3:h=10:v=22:GOSUB 2690:PRINT"PU
LSA UNA TECLA":CALL &BB18:SOUND 1,30,100
,15,2,1:GOTO 2580
3040 REM * * autoedicion * *
3050 '
3060 MODE 1:INK 5,0
3070 CLS:PEN 3:LOCATE 11,10:PRINT"* *  I
MPORTANTE * *":PEN 1:LOCATE 2,15:PRINT"
El laberinto no estara correcto si hay":
PRINT:PRINT"     bordes con espacios vaci
os."
3080 PEN 2:LOCATE 16,24:PRINT"< PULSA >"
3090 WHILE INKEY$<>"":WEND:' vacia buffe
r teclado
3100 CALL &BB16
3110 MODE 0:PRINT CHR$(22);CHR$(1);:PEN
1:LOCATE 7,19:PRINT"ESPERE.."
3120 FOR i=1 TO 21:FOR j=1 TO 20: m(j,i)
=1:m$(j,i)=".":NEXT:NEXT:CLS
3130 WINDOW#1,1,20,23,25
3140 PRINT#1,CHR$(22);CHR$(1);
3150 se1=1:xe=1:ye=1:PEN 12:FOR a=1 TO 2
0:LOCATE a,22:PRINT CHR$(143);:NEXT
3160 PEN#1,6:LOCATE#1,1,2:PRINT#1,CHR$(1
43);CHR$(8);:PEN#1,4:PRINT#1,CHR$(242);:
PEN#1,6:LOCATE#1,2,1:PRINT#1,CHR$(143);C
HR$(9);:PEN#1,4:PRINT#1,CHR$(240);
3170 PEN#1,6:LOCATE#1,3,2:PRINT#1,CHR$(1
43);CHR$(6);:PEN#1,4:PRINT#1,CHR$(243);:
PEN#1,8:LOCATE#1,2,3:PRINT#1,CHR$(143);C
HR$(8);:PEN#1,4:PRINT#1,CHR$(241);:PEN#1
,12:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,CHR$(143);CHR$(
8);:PEN#1,4:PRINT#1,"c";
3180 PEN#1,1:LOCATE#1,5,3:PRINT#1,"ESPAC
IO ";CHR$(243);" MENU";:PEN#1,4
3190 PAPER#1,0:LOCATE#1,7,1:PRINT#1,"1":
LOCATE#1,10,1:PRINT#1,"2":LOCATE#1,13,1:
PRINT#1,"3":LOCATE#1,16,1:PRINT#1,"SELEC
"
3200 LOCATE#1,7,2:PEN#1,4:PRINT#1,CHR$(2
02);CHR$(8);:PEN#1,10:PRINT#1,CHR$(203);
CHR$(6);:PEN#1,6:PRINT#1,CHR$(204);CHR$(
8);:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(205);
3210 LOCATE #1,10,2:PEN#1,15:PRINT#1,CHR
$(143);CHR$(8);:PEN#1,5:PRINT#1,CHR$(200
);CHR$(6);:PEN#1,4:PRINT#1,CHR$(201);
3220 LOCATE#1,13,2:PEN#1,6:PRINT#1,CHR$(
143);CHR$(8);:PEN#1,4:PRINT#1,CHR$(213);
3230 ON se1 GOSUB 3400,3410,3420
3240 LOCATE xe,ye:PEN 14:PRINT CHR$(232)
;
3250 IF INKEY(0)>-1  AND ye>=2 THEN PEN
5:LOCATE xe,ye:PRINT CHR$(143);:GOSUB 34
80:ye=ye-1:GOTO 3240
3260 IF INKEY(2)>-1  AND ye<=20 THEN PEN
 5:LOCATE xe,ye:PRINT CHR$(143);:GOSUB 3
460:ye=ye+1:GOTO 3240
3270 IF INKEY(1)>-1 AND xe<=19 THEN PEN
5:LOCATE xe,ye:PRINT CHR$(143);:GOSUB 34
60:xe=xe+1:GOTO 3240
3280 IF INKEY(6)>-1 AND xe>=2 THEN PEN 5
:LOCATE xe,ye:PRINT CHR$(143);:GOSUB 346
0:xe=xe-1:GOTO 3240
3290 IF INKEY(9)>-1 AND m(xe,ye)=0 THEN
PEN 5:LOCATE xe,ye:PRINT CHR$(143);:m(xe
,ye)=1:m$(xe,ye)=".":GOTO 3240
3300 IF INKEY(9)>-1 AND m(xe,ye)=1 THEN
ON se1 GOSUB 3430,3440,3450
3310 IF INKEY(64)>-1 THEN se1=1:SOUND 1,
100,20,15:GOTO 3230
3320 IF INKEY(65)>-1 THEN se1=2:SOUND 1,
100,20,15:GOTO 3230
3330 IF INKEY(57)>-1 THEN se1=3:SOUND 1,
100,20,15:GOTO 3230
3340 IF INKEY(66)>-1 THEN PEN 5:GOTO 414
0
3350 IF INKEY(18)>-1 THEN enter=1:GOSUB
3560:enter=0:CLS#1:GOTO 3150:'graba
3360 IF INKEY(16)>-1 THEN PEN 5:GOTO 421
0
3370 IF INKEY(45)>-1 THEN jugar=1:GOSUB
3630:IF inc=0 THEN GOSUB 3460:GOSUB 3720
:CLS#1:le=2:pant=9:GOSUB 750:jugar=0:GOT
O 240
3380 IF INKEY(47)>-1 THEN GOSUB 3510
3390 GOTO 3240
3400 LOCATE#1,16,2:PEN#1,4:PRINT#1,CHR$(
202);CHR$(8);:PEN#1,10:PRINT#1,CHR$(203)
;CHR$(6);:PEN#1,6:PRINT#1,CHR$(204);CHR$
(8);:PEN#1,2:PRINT#1,CHR$(205);:RETURN
3410 LOCATE#1,18,2:PEN#1,15:PRINT#1,CHR$
(143);CHR$(6);:PEN#1,5:PRINT#1,CHR$(200)
;CHR$(6);:PEN#1,4:PRINT#1,CHR$(201);:RET
URN
3420 LOCATE#1,18,2:PEN#1,6:PRINT#1,CHR$(
143);CHR$(8);:PEN#1,4:PRINT#1,CHR$(213);
:RETURN
3430 LOCATE xe,ye:PEN 4:PRINT CHR$(202);
CHR$(6);:PEN 10:PRINT CHR$(203);CHR$(6);
:PEN 6:PRINT CHR$(204);CHR$(8);:PEN 2:PR
INT CHR$(205);:m(xe,ye)=0:m$(xe,ye)="X":
RETURN
3440 LOCATE xe,ye:PEN 15:PRINT CHR$(143)
;CHR$(9);:PEN 5:PRINT CHR$(200);CHR$(6);
:PEN 4:PRINT CHR$(201);:m(xe,ye)=0:m$(xe
,ye)="*":RETURN
3450 LOCATE xe,ye:PEN 6:PRINT CHR$(143);
CHR$(6);:PEN 4:PRINT CHR$(213):m(xe,ye)=
0:m$(xe,ye)="$":RETURN
3460 IF m$(xe,ye)="X" THEN GOSUB 3430:RE
TURN
3470 IF m$(xe,ye)="." THEN PEN 5:LOCATE
xe,ye:PRINT CHR$(143);:RETURN
3480 IF m$(xe,ye)="*" THEN GOSUB 3440:RE
TURN
3490 IF m$(xe,ye)="$" THEN GOSUB 3450:RE
TURN
3500 RETURN
3510 CLS#1:PEN#1,1:PRINT#1,"ENTER ";CHR$
(243);:PEN#1,4:PRINT#1," CASSETTE":PRINT
#1:PEN#1,1:PRINT#1,"1 2 3 ";CHR$(243);:P
EN#1,4:PRINT#1,"ELIGE BLOQUE":WHILE INKE
Y$<>"":WEND:CALL &BB16
3520 CLS#1:PEN#1,1:PRINT#1,"CLR ";CHR$(2
43);:PEN#1,4:PRINT#1,"BORRA PANTALLA":PR
INT#1:PEN#1,1:PRINT#1,"ESC ";CHR$(243);:
PEN#1,4:PRINT#1," SALIR":WHILE INKEY$<>"
":WEND:CALL &BB18
3530 CLS#1:PEN#1,1:PRINT#1,"CURSORES ";C
HR$(243);:PEN#1,4:PRINT#1," MUEVE":PRINT
#1:PEN#1,1:PRINT#1,"COPY ";CHR$(243);:PE
N#1,4:PRINT#1," PONE O QUITA":WHILE INKE
Y$<>"":WEND:CALL &BB18
3540 CLS#1:PEN#1,1:PRINT#1,"J ";CHR$(243
);:PEN#1,4:PRINT#1," JUEGAS PANTALLA":PR
INT#1:PEN#1,1:PRINT#1,"ESPACIO ";CHR$(24
3);:PEN#1,4:PRINT#1," ESTE MENU":WHILE I
NKEY$<>"":WEND:CALL &BB18
3550 CLS#1:GOTO 3160
3560 REM * * comprobacion * *
3570 inc=0
3580 IF enter=1 THEN a=0:b=0:CLS#1:PEN#1
,1:LOCATE#1,3,1:PRINT#1,"1.- ";:PEN#1,4:
PRINT#1,"GRABAR":PEN#1,1:LOCATE#1,3,3:PR
INT#1,"2.- ";:PEN#1,4:PRINT#1,"CARGAR";
3590 a$=INKEY$
3600 IF a$="1" THEN WHILE INKEY$<>"":WEN
D:GOSUB 3630:enter=0:IF inc=0 THEN GOTO
3720 ELSE RETURN:'grabar
3610 IF a$="2" THEN GOTO 3930:'cargar
3620 GOTO 3590
3630 FOR a=1 TO 20
3640 IF m$(a,1)="." OR m$(a,21)="." THEN
 PEN 5:LOCATE 4,22:PRINT"INCORRECTO":inc
=1:WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL &BB18:PEN
12:FOR a=1 TO 20:LOCATE a,22:PRINT CHR$(
143);:NEXT:RETURN:
3650 NEXT
3660 FOR a=1 TO 21
3670 IF m$(1,a)="." OR m$(20,a)="." THEN
 PEN 5:LOCATE 4,22:PRINT"INCORRECTO":inc
=1:WHILE INKEY$<>"":WEND:CALL &BB16:PEN
12:FOR a=1 TO 20:LOCATE a,22:PRINT CHR$(
143);:NEXT:RETURN:
3690 NEXT
3690 IF jugar=1 THEN inc=0:RETURN
3700 IF enter=1 THEN RETURN
3710 WHILE INKEY$<>"":WEND:' borra buffe
r teclado
3720 WHILE INKEY$<>"":WEND:CLS#1:PEN#1,1
:LOCATE#1,1,2:PRINT#1,"Numero de bolsas?
 ";:PEN#1,4
3730 a$=INKEY$
3740 IF a$<>"" THEN a=VAL(a$):PRINT#1,a:
:IF a=0 THEN a=5:GOTO 3760 ELSE a=a+10:G
OTO 3760
3750 GOTO 3730
3760 FOR z=1 TO 100:NEXT:WHILE INKEY$<>"
":WEND
3770 a$=INKEY$
3760 IF a$<>"" THEN b=VAL(a$):PRINT#1,CH
R$(6);CHR$(9);b;:b=b+a:nivel=b:GOTO 3800
3790 GOTO 3770
3800 FOR a=1 TO 500:NEXT
3810 IF jugar=1 THEN RETURN
3820 SPEED WRITE 1
3830 PEN 1:LOCATE 5,10:PRINT"ESPERA";
3840 LOCATE 1,1:PRINT;
3850 OPENOUT "PANTALLA"
3860 FOR i=1 TO 21
3870 FOR j=1 TO 20
3660 WRITE#9,m$(j,i)
3890 NEXT:NEXT
3900 WRITE#9,nivel
3910 CLOSEOUT
3920 RETURN
3930 OPENIN "PANTALLA"
3940 FOR i=1 TO 21
3950 FOR j=1 TO 20
3960 INPUT#9,m$(j,i)
3970 NEXT:NEXT
3980 INPUT#9,nivel
3990 PEN 1:LOCATE 5,10:PRINT"ESPERE"
4000 CLOSEIN
4010 LOCATE 1,1
4020 casete=1
4030 le=2
4040 FOR i=1 TO 21
4050 FOR j=1 TO 20
4060 IF m$(j,i)="X" THEN m(j,i)=0:PEN 4:
PRINT CHR$(202);CHR$(9);:PEN 10:PRINT CH
R$(203);CHR$(8);:PEN 6:PRINT CHR$(204);C
HR$(6);:PEN 2:PRINT CHR$(205);
4070 IF m$(j,i)="*" THEN m(j,i)=0:PEN 15
:PRINT CHR$(143);CHR$(6);:PEN 5:PRINT CH
R$(200);CHR$(8);:PEN 4:PRINT CHR$(201);
4080 IF m$(j,i)="$" THEN m(j,i)=0:PEN 6:
PRINT CHR$(143);CHR$(6);:PEN 4:PRINT CHR
$(213);
4090 IF m$(j,i)="." THEN m(j,i)=1:PEN 5:
PRINT CHR$(143);
4100 NEXT:NEXT
4110 CLS#1:pant=10:GOSUB 750:GOSUB 990:'
pinta bolsas
4120 casete=0
4130 GOTO 240:'juego
4140 '
4150 LOCATE 3,22:PRINT"SEGURO (S/N)"
4160 a$=INKEY$
4170 IF a$="S" OR a$="s" THEN pant=0:GOT
O 220
4190 IF a$="N" OR a$="n" THEN PEN 12:FOR
 a=1 TO 20:LOCATE a,22:PRINT CHR$(143);:
NEXT:GOTO 3240
4190 GOTO 4160
4200 '
4210 LOCATE 3,22:PRINT"SEGURO (S/N)"
4220 a$=INKEY$
4230 IF a$="S" OR a$="s" THEN WINDOW 1,2
0,1,21:CLS:WINDOW 1,20,1,25:GOTO 3110
4240 IF a$="N" OR a$="n" THEN PEN 12:FOR
 a=1 TO 20:LOCATE a,22:PRINT CHR$(143);:
NEXT:GOTO 3240
4250 GOTO 4220
4260 '
4270 REM * *  fin  * *
4260 '
4290 PEN 1:LOCATE 5,15:PRINT"FELICIDADES
":efecto=1
4300 ENV 4,2,8,1,2,-6,1,1,0,20
4310 FOR a=1 TO 2
4320 FOR z=7 TO 0 STEP -0.5
4330 SOUND 1,150,25,z,4,0,7
4340 SOUND 2,177,20,z,4,0,7
4350 SOUND 4,113,13,z,4,0,7
4360 NEXT:NEXT
4370 OUT &BC00,1:FOR a=40 TO 0 STEP -1:O
UT &BD00,a:FOR i=1 TO 10:NEXT:NEXT
4360 pant=0:GOTO 220
```

CLUB AUSER

C/ García de Paredes, 76, Dpdo. 1A
28010 MADRID

OFERTAS

ACCESORIOS Y PERIFERICOS

Funda CPC F. Verde.
Ref. 141 - P.V.P.: 1.795 Ptas.

Funda CPC 464 Color.
Ref. 143 - P.V.P.: 1.795 Ptas.

Funda CPC 6128 F. Verde.
Ref. 142 - P.V.P.: 1.795 Ptas.
AHORA 1.500 Ptas.

Funda CPC 6128 Color.
Ref. 144 - P.V.P.: 1.795 Ptas.

Cable prolongador
Ref. 192 - P.V.P.: 2.600 Ptas.

Cable Audio 6128.
Ref. 190 - P.V.P.: 995 Ptas.

Cable prolongación 664-6128.
Ref. 196 - P.V.P.: 3.275 Ptas.

Kit limpiacassettes.
Ref. 412 - P.V.P.: 745 Ptas.

Portadocumentos.
(Izda-Dcha.) Ref. 150 - P.V.P.: 595 Ptas.

Gaymakit.
Limpiador de cabezales, monitor, teclado y pantalla.
Ref. 569 - P.V.P.: 2.000 Ptas.

Funda para PCW 9512.
(Tres piezas) Ref. 404 - P.V.P.: 2.395 Ptas.

Kit limpiacabezas discos 3".
Ref. 122 - P.V.P.: 3.100 Ptas.
AHORA 2.600 Ptas.

Cinta impresora PCW 9512.
Ref. 197 - P.V.P.: 1.550 Ptas.

10 Discos 3"
Ref. 121 - P.V.P.: 5.100 Ptas.

5 Discos 3"
Ref. 120 - P.V.P.: 3.000 Ptas.

3 Cintas de video E-180 Amstrad Datahard.
Para grabar 9 horas. Ref. 572-P.V.P.: 2.500 Ptas.

CPC USER 1
Ref. 590 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

CPC USER 2
Ref. 591 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

CPC USER 3
Ref. 592 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

CPC USER 4
Ref. 593 - P.V.P.: 2.500 Ptas.

JUEGOS en 5 1/4" PC

9 PRINCIPES EN AMBER
Un juego de negociaciones políticas, alianzas, crímenes, etcétera.
Ref. 435-P.V.P.: 2.890 Ptas.

OCTUBRE ROJO
Es el último submarino nuclear soviético capaz de destruir 200 ciudades. ¿Te atreves a ser el comandante?
Ref.519-P.V.P.:3.500 Ptas.

GAME OVER
Hermosa y sexy, pero malvada, es la mujer que somete a todo un ejército de terminators a las cinco confederaciones de los planetas.
Ref. 515-P.V.P.:2.300 Ptas.

PHANTIS
Enfréntate a 24 enemigos diferentes a lo largo de cuatro fases y seis niveles distintos.
Ref.516-P.V.P.:2.300 Ptas.

MOTOR BIKE MADNESS
Lo más apasionante del mundo del trial.
Ref. 517-P.V.P.:2.300 Ptas.

RECORTA Y ENVIA EL CUPON DE PEDIDO A:
BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.
C/ García de Paredes, 76
Dpdo. 1º
28010 MADRID

Si prefieres hacer el pedido por teléfono llama al:
(91) 319 39 81 ó 319 38 63
(A partir de las 18h. contestador automático)

N. Factura CIF: 79124947

NOMBRE _____ D.N.I. _____
DIRECCION _____ C.P. _____
LOCALIDAD _____ TELEFONO _____
PROVINCIA _____

Ruego me envíen las siguientes ofertas especiales:

REF.	DENOMINACION	ORDENADOR	CANT.	PRECIO

Total: _____

El importe lo abonaré: Firma

☐ POR CHEQUE A NOMBRE DE BMF EDITORIAL
☐ CONTRA REEMBOLSO

M-3 "incluido iva y gastos de envio"

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS.
Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCDFOND. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGOS: Mata Hari, Munsters, SDI.



SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS.
HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GDNZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBD CUP. Pedalea con: PERICD DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS.
Prepárate: FUTURAS DIVERSIDNES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAMDOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ?. GANA UNA IMPRESDRA DMP 2000.



SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS.
HAZ DEPDRTE. GANA UNA IMPRESDRA DMP 2000. ESTE VERANO CDN:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.



SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS.
TODDS LOS JOYSTICKS ESPECIAL LISTADDS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGOS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS.
CDNCURSD Y ANIVERSARIO DINAMIC. T X T : CPC. SOPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CDRSARID y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.



SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS.
BATMAN en tu ordenador. EL MUNDO DE LAS AVENTURAS CONVERSACIDNALES. Taller de Hardware TESTERDNE. GUNSTICK ¿Como funciona ?. JUEGOS: Krom el Guerrero



SINCLAIR OCIO
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS.
MDT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS: DMP 3000. TRUCOS, POKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS. ¡ Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintin en la Luna, Jabato, Capitán América, Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT.



SINCLAIR OCIO
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS.
APRENDE A PRDGRAMAR CDN DPERA SDFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STDP PRESS. Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).



SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS.
SDFTWARE PRDFESIDNAL. APRENDE A PRDGRAMAR CDN DPERA SDFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXDNA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.



SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS.
Historia del SDFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CDN GAME SDFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXONA. TRUCOS, POKES Y CARGADDRES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.



SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS.
MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras, Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane ". TRUCOS.



MEGAOCIO .
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS.
PELICULAS en tu DRDENADOR. LDS 30 MEJDRES TRUCDS. Acaba tus juegos. SOFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.



MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS.
GUIA DEL JUGADDR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI - VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



MEGAOCIO.
Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
ELVIRA. ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRDDESIGN. DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.



MEGAOCIO.
Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
SDFTWARE EDUCATIVD. Aprende inglés. LDS NUEVDS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADDR. Maniac Mansion. TRUCDS, PDKES Y CARGADDRES. JUEGDS: Colosus Chess X.



MEGAOCIO.
Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guía del Jugador. COLORADO INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...



MEGAOCIO.
Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
Animación con DISNEY. Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY. Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGO. Guía del Jugador. NORTE Y SUR.



MEGAOCIO.
Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Khalaan, Corporation.
JUEGDS: Spiderman, Caveman, Indianapolis.
TRUCDS CPC. Listados. Correo.

EN EL EJEMPLAR DE FEBRERO DE

MEGAOCIO
AMSTRAD CPC · AMIGA · ATARI ST · PC · SPECTRUM

- ☞ La Guía del Jugador.
- ☞ Trucos, Pokes y Cargadores.
- ☞ Especial listados.
- ☞ Sección consolas.
- ☞ Lo último en juegos.
- ☞ Todo esto y mucho más.

¡NO TE LO PIERDAS!

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS):

EJEMPLAR Nº: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.

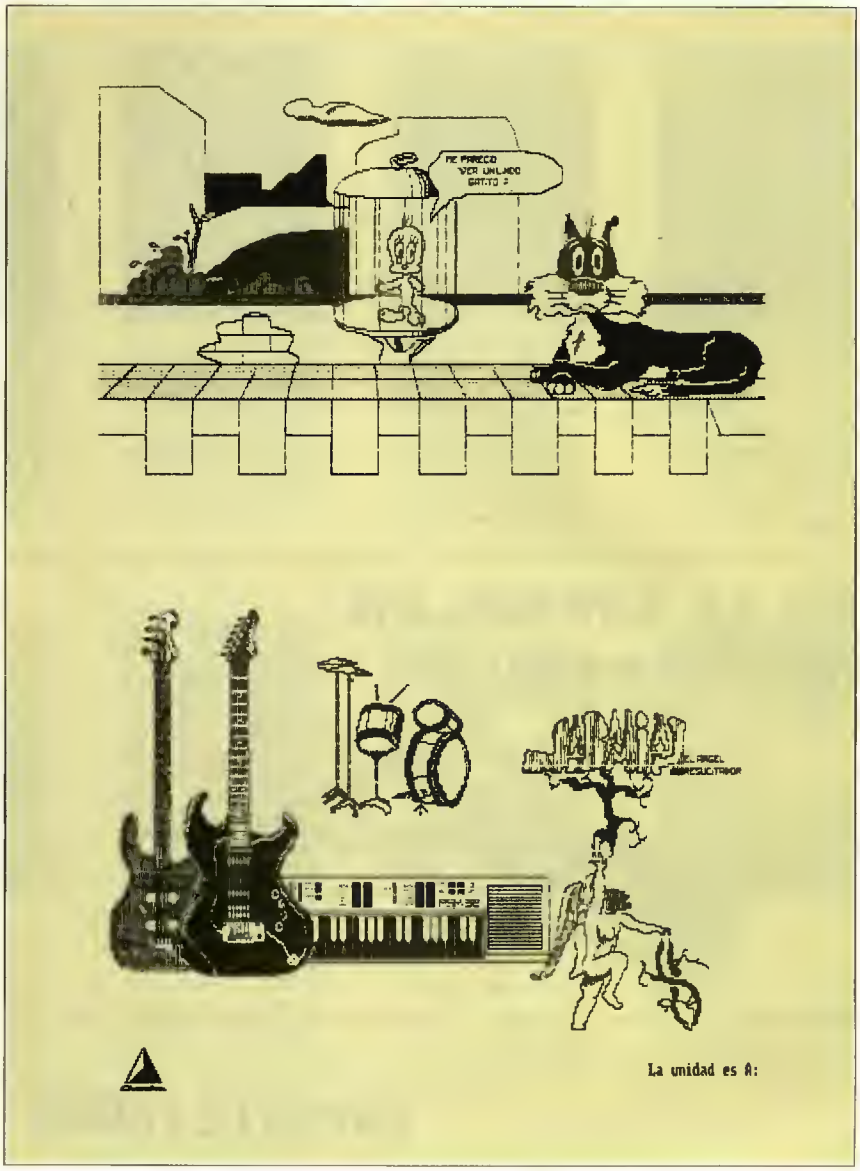
COMPLETA TU COLECCION

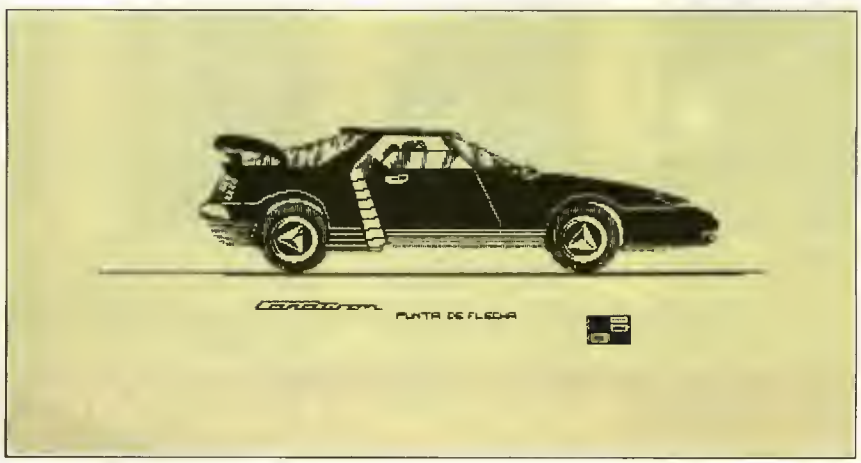
El Buzón del Lector

Esta sección está abierta a todos nuestros lectores. Esperamos que todos os vayáis animando y nos mandéis vuestros trabajos con Page-Maker, Microdesign, Art Studio, Stop Press, First Publisher o incluso artículos expresando: vuestra opinión, inquietudes, etcétera. Estamos deseosos de recibir vuestras cartas y premiar a los mejores carteles y artículos. ¡Animo!, los mejores serán publicados en esta sección. ¿Gánate una camiseta de Amstrad User!.

Francisco, usuario de un Amstrad PCW, se lo ha trabajado como muy pocos, nos ha enviado cuatro fantásticos dibujos realizados con Dr. Logo. Nos parece increíble la labor de este lector. El primero de ellos nos muestra al conocido gato de los dibujos animados Silvestre, junto a Violín, el dulce pajarito al que le "pareció ver un lindo gatito". En el hardcopy parecen ser muy amigos.

El segundo va de música, guitarra, bajo, batería y teclados son los elementos indispensables. Por último, el tercero, es ni más ni menos que el coche que siempre hemos soñado, un magnífico deportivo bautizado por su autor como Punta de Flecha.





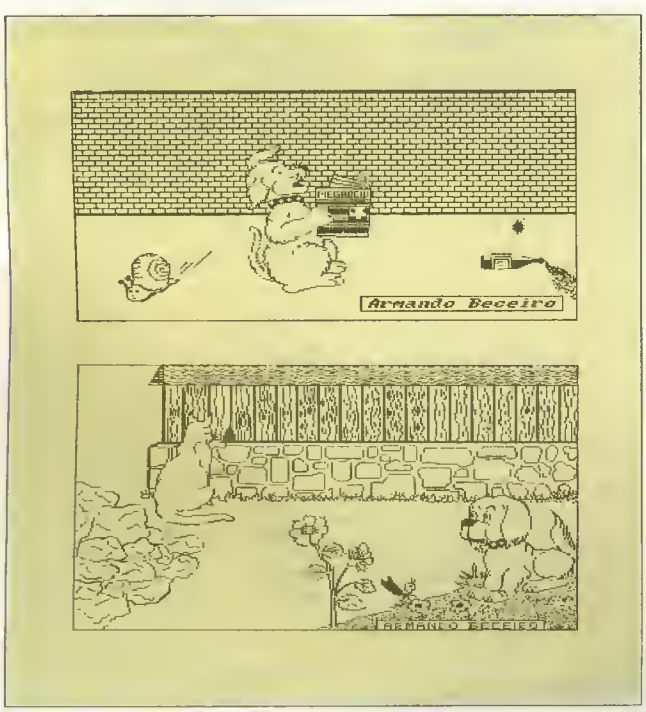
El Buzón del Lector



Está visto que Fido se ha convertido en un auténtico héroe, bien podría ser el argumento de un videojuego, basado en las aventuras de este personaje, al que se han aficionado un buen número de nuestros artistas del Buzón del Lector.

El presente trabajo está impreso en su totalidad por medio del programa de autoedición para CPC Microdesing, ahora bien, los gráficos han sido elaborados con el famoso programa de dibujo Advanced Art Studio y luego pasados al formato Microdesing, mediante el programa "convert" que este último incorpora.

El gráfico de Madonna - según nos cuenta su autor, David Rubio Saez - está desarrollado en el Microdesing, utilizando el ratón que comercializa la empresa LINE, y el árbol, sacado de un gráfico



Desde La Rioja, Armando Beceiro Goas nos ha enviado dos bonitos carteles, aunque no nos ha comunicado que ordenador tiene, con que impresora ha realizado el volcado de pantalla y que programas ha utilizado para el desarrollo del dibujo.

Muy bien los dibujos, Armando, pero nos debes una carta indicándonos la solución a todos esos interrogantes.

CORREO



PC

Dibujos e impresoras

Soy un usuario de un ordenador PC Vegas VS-20 y me gustaría que me aclarasen las siguientes dudas:

-Tengo una impresora STAR LC-10 Color y tengo algunos problemas con ella. La puedo controlar desde GW Basic para que seleccione los colores, pero una vez seleccionado uno en concreto, todas las operaciones las realiza en el susodicho color. Me gustaría que me dijesen como podría sacar las pantallas a todo color utilizando toda su potencia, se que el Deluxe Paint II puede hacerlo, pero necesita una configuración determinada de la cual carezco y mi ordenador sólo dispone de 512K, una unidad de disco y no tengo ratón.

Ruego que me digan que otros programas pueden soportarla y con que impresoras de color es compatible.

-Mi unidad de discos de 5 1/4 hace demasiado ruido, no se a que puede deberse, aunque los programas cargan bien.

-Existe algún PARSER para PC, si existe, ¿donde puedo pedirlo?

F. Javier Galván (Elche)

RESPUESTA

-Es muy lógico que la impresora imprima en una sola tinta utilizando el GW Basic, incluso cuando desde éste puedas seleccionar un determinado color. Esto se debe a que para imprimir a color debes realizar una rutina que le "diga" a la impresora cuando debe de seleccionar una tinta en concreto o combinar varias para formar un color determinado. Posiblemente en el manual encuentres información de qué códigos necesitas para controlar todos estos requisitos.

Como bien dices, el Deluxe Paint II incorpora un driver de impresora totalmente compatible con la Star LC-10 Color, nosotros mismos utilizamos una impresora de este tipo y el Deluxe para hacer el mapa del juego Asterix. Respecto a la compatibilidad con otras impresoras, en el manual se indican una por una todas las que son compatibles con tu Star color.

-Mientras la unidad funcione correctamente y no se produzcan errores de carga, el ruido que pueda producir no tiene la menor importancia. Todo depende de la unidad de disco utilizada, aunque si esa unidad anteriormente no sonaba, quizá sería interesante que la viese un experto.

-Si te refieres a un Parser para crear tus propias aventuras conversacionales, lamentamos decirte que no conocemos ninguno y que los que se distribuyen en España sólo están disponibles para Spectrum y CPC.

CPC

Una y más...

Desde hace aproximadamente 5 años, poseo un Amstrad CPC 6128 y mientras al principio iba sacándome de todos los apuros que se me presentaban, ahora veo que se me queda algo cortito. Así que como lector de vuestra revista y suscriptor desde hace un año largo, desearía que me contestasen a las siguientes preguntas:

1. Pensando que añadiendo una unidad de 5 1/4" podría ejecutar programas de PC, compré una Vortex F1-X-6128, pero enseguida comprendí que con el sistema operativo que tenía no podía emular un DOS. Existe alguna manera de realizar esto, ya que tengo hecho algo similar para correr programas de DOX bajo UNIX y AOS.

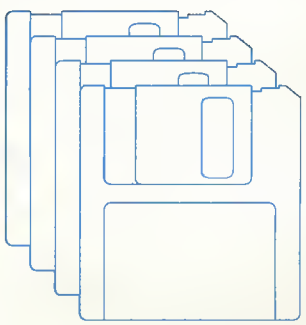
2. Pueden los MODE (0-2) incrementar el número de colores, pues me vendría de perillas para ciertas simulaciones que tengo que realizar.

3. Seguiréis manteniendo la cita mensual con el Taller de Hardware o creo, por el último número, que va a desaparecer en detrimento de más páginas con cargadores y demás.

4. Es compatible PC-Amiga-Atari-ST. En caso negativo existe alguna forma de saltarse esta incompatibilidad.

5. Hay para el CPC algún interprete de C. Donde podría conseguirlo.

Esperando que podáis solventar mis dudas bien por



carta o publicándolas se despide de vosotros un lector, esperando que el nivel de la revista se mantenga en lo sumamente bien realizada que está y la claridad con que tratáis los temas publicados.

Manolo Rial (Pontevedra)

RESPUESTA

Ante todo muchas gracias por tu opinión de la revista Manolo. A continuación y por orden damos contestación a cada una de tus preguntas:

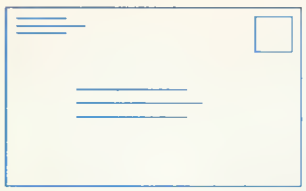
1. Los programas realizados para MS-DOS no pueden funcionar en un CPC por la sencilla razón de que éste último utiliza como sistema operativo el CP/M. Otro es el caso de que lo que quieras sea pasar ficheros de texto de uno a otro sistema, esto lo puedes hacer vía RS-232 o con algunos de los programas que se encuentran disponibles en el mercado a tal efecto. En el número 18 de la revista Megaocio, en la página Amstrad Sinclair Ocio podrás encontrar más información al respecto.

2. No, el Amstrad CPC dispone de tres modos de resolución, MODE 0, MODE 1 y MODE 2. Cada uno tiene una determinada cantidad de colores y una determinada resolución que no se puede variar de forma alguna, a no ser que seas un experto en código máquina y crees una rutina por interrupciones, de forma que dividas la pantalla en dos partes y utilices distintos colores en cada una de ellas.

3. El Taller de Hardware no continuará de momento, aunque no desaparece en detrimento de más páginas con cargadores, estos suelen utilizar las mismas páginas de siempre. Las beneficiadas han sido las nuevas secciones de Chip (Actualidad), las páginas de El Cajón y La Guía del Jugador.

4. El Amstrad CPC no es compatible con PC, Amiga o Atari. Entre otras cosas, porque lleva distinto sistema operativo, la ROM es distinta, el microprocesador es mucho menos potente (funciona a la mitad de velocidad que los anteriores y es de 8 bit frente a los 16 de las

CORREO



otras máquinas), tiene peores gráficos y además los otros modelos que mencionas tienen hasta 10 veces más memoria RAM.

5. Si existe, aunque te va a resultar difícil conseguirlo. Lo mejor que puedes hacer es ponerte en contacto con otros lectores a través de la sección C.V.C. de la revista.

José María Torres (Málaga)

CPC

Procesadores de texto

Hace un par de años le regalé a mi hijo un ordenador AMSTRAD CPC 464 para que jugara con los videojuegos y por si se aficionaba a los PC, pero yo, personalmente, no le presté mucha atención al ordenador, con lo que el Amstrad no pasó de ser un juguete más del chaval.

Se da la circunstancia de que estoy estudiando en la Universidad y normalmente pasaba los apuntes a máquina, pero tenía un montón de inconvenientes por el jaleo que formaba por la noche si pretendía pasarlos a diario. Un compañero de trabajo me dijo que porqué no usaba el CPC para eso, comprándome una impresora DMP 2160 y un procesador de textos, lo pensé y así lo hice, pero ahora que me estoy aficionando veo que el procesador de textos que tengo está muy limitado, es el "AMSOFT EASY WORD Rev. 1.0".

Para empezar no guarda los ficheros por asignatura que a diario paso, y sólo me edita en pantalla el último que haya pasado. Igualmente cuando estoy pasando los apuntes, cuando llego aproximadamente a la línea 70/80 empieza a bloquearse lo que estoy tecleando y si llego a las 100 líneas es muy lento porque cada línea se bloquea un ratito hasta que empieza el cursor de nuevo a parpadear. He estado consultando por aquí en Málaga por si podía encontrar algún otro programa más moderno y completo pero todo el mundo me dice que mi CPC es muy antiguo y que en la actualidad para casetes no se encuentran programas de proceso de texto.

Les ruego que, si les es posible, me asesoren en este sentido y si hay algún programa en el mercado que se ajuste a lo que he tratado de explicarles. Si lo hay por favor informenmé donde puedo conseguirlo (dirección, nombre del programa) así de que precio aproximado tendrá.

RESPUESTA

Para CPC se encuentran disponibles una gran variedad de procesadores de texto, otro tema es que sea más o menos difícil encontrarlos y más todavía si deseas que el programa se encuentre en cinta. No obstante la empresa LINE distribuye un par de buenos procesadores de texto, uno el Tasword (a nuestro parecer es el mejor) y otro incluido en el paquete integrado Mini Office II.

Lo mejor que puedes hacer es ponerte en contacto con LINE. C/Anaka, 40. Teléfono (943) 61 55 35.

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER?
¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?



Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

Envía este cupón con 50 sellos a
MEGAOCIO.
C/García de Paredes 76
Dpdo. 1A
28010 Madrid

MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.

Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

Compro el libro CPC 464 Firmware de Bruce Godden (Amsoft) por 2.500.-pts discutibles, o información de donde adquirirlo. Escribir con ofertas a: Antonio Vázquez, C/ José Sebastian Bandaran, 6. bloq. 158-1º C. 41013 Sevilla.

Liquido a precio de saldo todos mis discos y cintas para el Commodore 64 y me gustaría contactar con gente del Amiga 500. Francisco López. Apdo. 827. 14080 Córdoba.

ARAGON

The Night Software Club te abre las puertas a las últimas novedades de programas para Amiga. Contactos con Inglaterra. Escribid pidiendo información al Apartado 324 de Huesca. Máxima seriedad. Sólo originales.

BALEARES

Vendo ordenador Amstrad CPC 464 color, regalo 50 juegos, convertidor TV, utilidades, curso de Basic 1-2, Gunstick, reloj despertador Amstrad, todo por sólo 60.000.-pts. También vendo por separado todo lo anterior. Jesús. Tfno: 65 37 37.

CASTILLA-LA MANCHA

Cambio juegos y utilidades para Amiga 500, todos originales. Escribe y manda tu lista de programas a Manuel Serrano Cubero, C/ Mata, 8-1º a 13004 Ciudad Real. Contestaré a todas las cartas recibidas.

Atención usuarios de Amiga. Compro las instrucciones de los programas LATTICE COMPILER y SEKA ASSEMBLER. También cambio, compro o vendo los mejores programas para Amiga. Llama a Santi al Tfno: (925) 78 46 91, o escribe a: Santiago Alvarez. C/ Isabel Larrañaga, 9-45510 Fuensalida. Toledo.

SOFTBUSTERS, tu club para Amstrad CPC. Ultimas novedades. Revista gratuita en disco. Llamar al Tfno: (967) 30 17 01, o escribe a: Club Softbusters, C/ Fco. Coullaut Valera, 11-4º dcha. Hellin. Albacete.

Si buscas un club, ¡ya lo has encontrado!. Tenemos últimas novedades y nuestra propia revista gratuita en disco. Llámanos al Tfno: (967) 30 17 01. Amstrad CPC. Albacete.

Intercambio utilidades y juegos para PCW 8256-8512. Escribir a Jose Luis Veiga. C/ Julia Minguillón, 18-3º 27004 Lugo. Contesto seguro enviando mi lista completa. Adjunta sello para mi respuesta.

CASTILLA-LEON

Vendo ordenador Atari STE nuevo, por no poder usarlo, con todos los embalajes. Regalo 1 ensamblador Devpac 2, 8 juegos novedades, 1 tapete ratón, 1 funda teclado y el libro del Atari ST, todo por 60.000.-. Tfno: (974) 32 23 58. Preguntar por Aitor. Miranda de Ebro. Burgos.

CATALUÑA

Vendo 50 juegos originales para Amstrad CPC. Buenos títulos. Escribir a: C/ Cinca, 40 entr 2ªb. 08030 Barna. Prometo responder. Mandaré lista con precios.

Vendo consola de video juego Sega Master System con dos mandos, un juego tarjeta, y otro en cartucho. En perfecto estado, todo con el emboltorio original por 10.000.-pts. Tfno: 716 86 29.

Se vende Amstrad 6128, más 200 juegos por 50.000 pts y convertidor TV por 5.000 pts. Escribir a Francisco Pintor, C/ Roig, 26-3º o llamar al 242 47 16. Preguntar por Paco. Barcelona. A partir de las 21 horas.

Atari, vendo o cambio (sólo originales) Wall Street, Heroes of Lance, Star Blade, Infestation, etc. Barcelona. Jorge. Tfno: (93) 213 22 15. 21 horas.

GALICIA

Intercambio utilidades y juegos para PCW 8256-8512. Escribir a Jose Luis Veiga C/ Julia Minguillón, 18-3º. 27004 Lugo. Contesto seguro. Enviando mi lista completa. Adjunta sello para mi respuesta.

¡Gran oportunidad!. Vendo juegos originales para Amstrad CPC 6128 a 200 y 300 pts. Ultimísimas novedades. Llamar al Tfno: (968) 85 89 10 o escribir a: Guillermo Vega Rodriguez, C/ Loureiro Crespo, 17-3º b 36001 Pontevedra.

Vendo, compro y cambio juegos para CPC (disco) y PCW. Me gustaría conseguir ALTERED BEAST (CPC), STARGLIDER (PCW), TUMA-7 (PCW-CPC), TOMAHAWK (PCW). Escribir a: Miguel Hernández. Avda. de Sarria, 35 bj. dcha. 27780 Foz. Lugo.

Vendo, cambio, compro todo tipo de programas para Amiga y Amstrad CPC tanto cinta como disco. Sólo originales y novedades. Miguel A. Martínez. Rua do Buxo, 7 bajo 36207 Vigo. Pontevedra. Tfno: (986) 37 41 81.

MADRID

Vendo Amstrad PC 2086 con disco duro, dos disketeras de 360 y 720 Kb, monitor VGA color, impresora, ratón, etc. Regalo más de 100 juegos, libros, manuales. Completamente nuevo, casi sin usar. Llamar al Tfno: (91) 759 08 78. Madrid.

¡Stop! No sigas leyendo, nosotros te brindamos todo tipo de juegos originales tanto novedades como no, al módico precio de 200.-pts unidad, y además, por si fuera poco, te damos un pokeador de juegos para vidas infinitas durante este mes. Llamad al Tfno: 646 64 98, preguntad por Manuel o Gabriel Prieto y podrás disfrutar. ¡Ah! en qué estaré pensando, los juegos son para los CPC's. Llámanos o escribe a Avenida de Portugal, 11-1.A.- Móstoles 28931 Madrid. Te mandaremos lista. También tenemos programas profesionales.

Games Club, intercambio de ideas y opiniones, cambio de juegos, concursos. Carnet de socio. Para gente del norte de Madrid preferentemente (Mirrasierra, Peña Grande, Pta de Hierro...). Tfno: (91) 316 76 35. Preguntar por Pedro.

MURCIA

Vendo Amstrad CPC 464 en perfecto estado. Monitor fósforo verde, 150 juegos, 45 utilidades, joysticks, libro de programación, manual del usuario y cinta demostrativa. Precio a convenir. Llamar a David (968) 80 78 33. (Tiene menos de un año).

PAIS VASCO

Amstrad CPC 6128 con monitor fósforo verde, casi sin usar, con funda, cable para cassette, diskettes por 40.000.-pts. Alberto Quereje-ta. San Sebastian. (943) 45 71 60.

VALENCIA

Vendo lotes juegos SPC y Atari ST y 53 cintas Clenner C-20 virgenes, y libros SPC de CM, juegos Etc., y revistas de Microhobby y Micromania, todos los números. Llamar a Tina. Tfno: (96) 281 71 98.

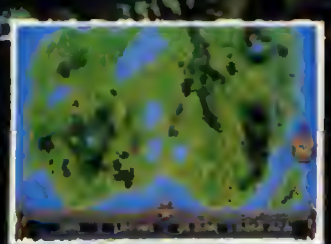
Vendo Amstrad CPC 6128 unidad de disco con monitor color, cable de cinta, cassette SANYO especial ordenador, pistola GUNSTICK, más de 100 juegos originales en cinta y 20 discos con utilidades y juegos como Av. Art Studio Discology...Todo con manuales y en buen estado por 100.000.-pts. Preguntar por Alberto (96) 374 59 01.

Cambio programas del Amiga 500 aunque no tenga muchos todos son una maravilla, también vendo juegos de Spectrum 128 en perfecto estado. Tengo unos 60, todos ellos originales. Enrique Allacer Tamarit. Av. Valencia, 42-5º Pujol. 46530.

Intercambio juegos y utilidades para PC. Todo sobre tarjetas de sonido. Ultimas novedades en 5 1/4 y 3 1/2. Javier Tfno: (96) 357 23 86. Valencia.

RECUPERA LOS 4 CRISTALES Y REGENERA LA ARMONIA DEL MUNDO

Crystals of Arborea



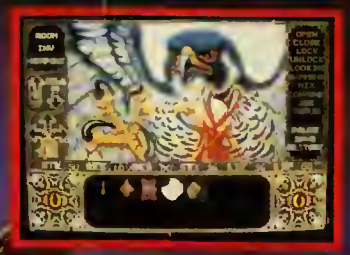


Silmarils

PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE GRAN CALIBRE
PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo 6, 22 Bajo
Tels: 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid

ELVIRA

ACCOLADE







ACCOLADE

LA AVENTURA FANTASTICA

TM